ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 53 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1994 ΔΡΧ. 800



REVIEWS
BLOODNET
DARKSUN II
QUARANTINE
DARK LEGIONS
MASTER OF MAGIC
CENTRAL INTELLIGENCE

MEGA REVIEW
DOOM II

THE PLAYERS TELECLUB SHOP

ΣΤΙΣ 17/12 ΕΓΚΑΙΝΙΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ

GAME OFFERS

SUPER ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

1. CD 32 + 3 HIGH GAMES — ΜΟΝΟ 59.000
2. A 1200 EMULATOR PACK — CD32 + SX 1 + KEYBOARD + DRIVE + MOUSE + 1 CD GAME + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ — ΜΟΝΟ 169.000
3. 3 DO PANASONIC + 1 CD GAME — ΜΟΝΟ 149.000
4. SUPER NES + STAR WING (SUPER FX GAME) — ΜΟΝΟ 39.000



ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟ
...ΤΥΧΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ
...Ο ΑΠΟΛΥΤΟ VIDEO GAME

NEO-GEO CD
2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ
+1 GAME
169.000

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

HARD DISKS	
420 MB	47.000
175 MB	29.000
540 MB	59.000
VIPER	
VIPER 030/28 NEW MK II	59.000
VIPER 030/40 NEW PRODUCT	99.000
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ	
ΕΠΕΚΤΑΣΗ SIMM 4 MB ΓΙΑ Α 1200	42.000

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

- CORDLESS TRACKBALL - OPTICAL MOUSE
- SOUND SAMPLER 16 BIT
- MICRO VITEC MULTI SCAN MONITOR HI RES.
- PHILIPS STEREO MONITOR
- MIDI INTERFACE
- NEW VIDI 12 (DIGITIZER ΓΙΑ A1200)
- NEW VIDI 12 REAL TIME
- NEW VIDI 24 REAL TIME

ΕΦΤΑΣΕ **SX1**
ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΙ ΤΟ CD32 ΣΕ AMIGA 1200 ΜΕ CD ROM!..
ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΞΟΔΟΣ, ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΕΞΟΔΟΣ RGB VIDEO, FLOPPY CONNECTOR, IDE, HARD DISK, ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ REAL TIME



HOT FOR CD32
FIELDS OF GLORY
RISE OF THE ROBOTS
GUARDIAN
INFERNO
JUNGLE STRIKE
NOVA STORM
ALIEN BREED
TOWER ASSULD
SUPER FROG
VITA LIGHT
ALANDIN

NEW
EXTERNAL CD ROM DRIVE
AMIGA COMPATIBLE CD32, CDTV, AUDIO



FRAME

USER

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 5144 943

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

DTP
ΕΛΕΝΗ ΤΣΙΡΩΝΗ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΝΔΙΑ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 8000
Κύπρος: 8800

ΠΕΡΙ

ΕΧΟΜΕΝΑ


VIRTUAL REALITY σελ. 22


DOOM II σελ. 26



DARKSUN II σελ. 30


CENTRAL INTELLIGENCE σελ. 48



CD REVOLUTION!!!



ΟΤΙ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΑΝ ΔΕΝ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!

PHILIPS CDI - AMIGA CD32 - MAC CD ROM - IBM CD ROM - MANGA VHS VIDEO - PHILIPS FM VIDEO CD - SEGA MEGA CD


MS/GG/GB/NES/AG 11.550 PC3 13.500 MD 19.250 SNES 23.000
LION KING Το τελευταίο και καλύτερο της DISNEY τώρα και στα computers.


GB/NES 10.950 MS/GG/AG 11.550 PC3 13.500 MD 19.250
ALADDIN Ζείστε τώρα τις περιπέτειες του Aladdin! Φανταστικά γραφικά & animation!


PCCD 23.000
UNDER THE KILLING MOON Η πρώτη πραγματική interactive ταινία.


PCCD 19.250
MYST Το τέλειο Adventure Game με σημαντικά γραφικά και συναρπαστικά puzzles.


GG 11.550 CD32 13.550 AG/PC3 16.550 PCSVGA 17.950 MGCD 19.250 PCCD 23.000
RISE OF THE ROBOTS To beat em-up της χρονιάς! Παιχνίδι-πραγματική εμπειρία. Τέλεια γραφικά!


PC 19.250 PCCD 21.250
DOOM 2 Παιχνίδι που οι κάτοχοι των PC δεν μπορούν χωρίς αυτό!


PCCD 19.250
CREATURE SHOCK Ετοιμάσου για τον πανικό της ζωής σου!


PCCD 19.250
INFERNO Τίποτα στο κόσμο δεν του μοιάζει. C&VG 93%


PCCD 19.250
LITTLE BIG ADVENTURE Από τον Frederic Raynal τον Director του Alone In The Dark

PCCD 19.250
MAGIC CARPET Το πιο όμορφο παιχνίδι που έγινε ποτέ 96% PC Zone


AG 13.500 PC3/MAC 15.500 PCCD/MAC CD 19.250
SIM CITY 2000 Σχεδιάστε & κατασκευάστε μελλοντικές πόλεις καθαρές, όμορφες, καταπράσινες!


AG 13.500 PCCD/MAC 17.500
THEME PARK Κατασκευάστε και διευθύνετε ένα επιτυχή λούνα παρκ.


PCCD 17.500
ECSTATICA Μακάβρια ιστορία με τέρατα και δαίμονες.


PCCD/MAC CD/MGCD 19.250
REBEL ASSAULT (STAR WARS) από την Lucas Arts αποκλειστικά σε CD.


PCCD 17.500 MGCD 15.500
NOVASTORM Φοβερά γρήγορη δράση Shoot Em Up.


PC3 15.500 AG 13.500 PCCD 19.250 CD32 11.550
BENEATH A STEEL SKY Η πρώτη έκδοση adventure κινούμενων σχεδίων σε παιχνίδι για PC!


PCCD/PC3 7.950
RALLY Παγκόσμιο Ράλυ '93! Ένα ράλυ απόλαυση & δοκιμασία σε μαγευτικά χιονισμένα τοπία!


PCCD/P3/AG 6.550
GRAND PRIX Κλασικά παιχνίδια από τα σπουδαία μυαλά στη Microprose.


PCCD 7.950
INDY 500 & WING COMMANDER Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.


PC3 17.500 PCCD 19.250
NASCAR RACING Νέο Rally από τους κατασκευαστές του Indy Car Racing


PCCD/ PC3/AG/ST 5.950
LEISURE SUIT LARRY Βγές έξω με τον αστείο Larry & διασκέδασε με την ψυχή σου!


PCCD 7.950 PC3/AG/ST 5.950
LOOM Η Lucas Arts παρουσιάζει ένα ακόμη εκφυές adventure! Υπέροχο!


PCCD 7.950 PC3/AG/ST 6.550
MONKEY ISLAND Η Lucas Arts σας προσκαλεί σε απίθανες περιπέτειες για το μυστικό του νησιού.


PCCD 7.950 PC3 6.550
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE Η Αμερικάνικη αεροπορία εναντίον των γερμανικών αεροπλάνων.


PCCD/PC3/AG/ST 5.950
CRUISE FOR A CORPSE Πάρτε μέρος σε έγκλημα μυστηρίου σε κρουαζιερό.


PCCD 7.950
DUNE & ROBOCOP 3 Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.


PCCD 5.950 PC3/AG 6.550
EYE OF THE BEHOLDER To role-playing που εκπλήσσει, προκαλεί και τονώνει την φαντασία


PC3/AG/ST 6.550
THEIR FINEST HOUR Η Lucas Film παρουσιάζει τη Μάχη της Βρεττανίας.


PCCD/PC3/AG/ST 5.950
PIRATES! Κυνήγησε φήμη και τύχη στις μακρινές θάλασσες.


PC3/AG 6.550
MONKEY ISLAND 2 Ο LeChuck επιστρέφει για να πάρει εκδίκηση! Μοναδικό adventure!


PCCD 17.500
LUCAS ARTS X 2 Day of the Tentacle + Indiana Jones and the Fate of Atlantis.


PCCD 17.500 PC3 15.500
ALONE IN THE DARK 2 Το συναρπαστικό adventure ανανεώθηκε και ανυμένεται να αφήσει εποχή!


PCCD/PC3 17.500
DARK SUN - WAKE OF THE RAVAGER Πάνω από 100 ώρες των καλύτερων Advanced Dungeons & Dragons.


PCCD 9.950 PC3 7.950 AG 4.950
TORNADO Ειδική έκδοση για PC & CD με έξτρα αποστολές για τον Περσικό Κόλπο. "Κανόν" τιμή!


PCCD 7.950
DUNE II & LURE OF THE TEMPTRESS Δύο αξιόλογα παιχνίδια σε ένα CD.


GG 13.500 MD/MGCD 19.250 SNES 23.000
NBA JAM Το No.1 Arcade φαινόμενο στο μπάσκετ! Παίξε 54 αστέρες του NBA!


PC3/AG/ST 5.950 CC/SC 1.550
STREETFIGHTER 2 Το ποιό φημισμένο beat-em-up τώρα σε απίθανη τιμή!


PC3/AG 11.550 MS/GG 13.500 MD 19.250 SNES 23.000
MORTAL COMBAT Σκληρός, γρήγορος, μανιώδης αγώνας στη μακρινή Κίνα!


PCCD/PC3 12.750 AG 11.550 MD 23.000
SUPER STREETFIGHTER 2 Η επιτυχία συνεχίζεται...


GB/AG 11.550 MS/GG 13.500 MD 21.250 SNES 25.000
MORTAL COMBAT 2 Η επιτυχία συνεχίζεται...!


PCCD/CD32 13.500 PC3/AG 11.550
KICK OFF 3 EUROPEAN Φαίνεται καλό... Ακούγεται καλό... Παίζεται καλά...!


MD 17.500
FIFA SOCCER 95 Καταπληκτικό ποδόσφαιρο! Περισσότερο εμπειρία παρά παιχνίδι!


PC3 5.950 AG/ST 4.950
GOAL Το φανταστικότερο action ποδόσφαιρο! Από τον Dino Dini και πάλι!


AG 10.950 PC3/PCCD 12.750 MGCD 15.500 MD 17.500 MS/GG/GB 11.550 SNES 9.250
WORLD CUP USA '94 Το επίσημο Παγκόσμιο Κύπελλο. Κερδίζει με το ευφυή & έξοχο gameplay!!


PCCD 15.000 PC3 13.500
KLIK & PLAY Κάνε το δικό σου πρόγραμμα χωρίς γνώσεις προγραμματισμού.


PC 5.950
TORNADO Analogue PC joystick με ευαίσθητους αυτούς διακόπτες, autofire, ρύθμιση σε x-y άξονες.


PC/AG/ST/SNES 7.500
LOGIPAD Πλήρως με μικροδιακόπτες, 6 fire buttons, autofire 8 διευθύνσεων.


PC/MD 6.550 AG/ST/CC 6.250
DELTA - RAY 9μικροδιακόπτες, autofire & λειτουργία rapid fire, ασφάλιστική χειρολαβή τριβής.


PC 3.950 AG/ST 6.250
SPEEDMOUSE 3 button ποντίκι, ευαίσθητο, μαλακό, ακριβές, PC - 800dpi, Amiga/ST - 300dpi


PC 6.550
SCREENBEAT 3 Ηχεία ειδικά σχεδιασμένα για απόλυτη προσαρμογή στις πλευρές της οθόνης.

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ (0231) 42842
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ FAX (0231) 38800
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΑΣΣΟΝΟΣ 3, 35100 ΛΑΜΙΑ

ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ CLUB
ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ:

PC3= IBM PC 3 1/2" CD32 = AMIGA CD32
PCCD=IBM CD ROM MAC=MACINTOSH
AG=AMIGA ST=ATARI ST
CC=COMMODORE CASSETTE SC=SPECTRUM CASSETTE
AC=AMSTRAD CASSETTE AD=AMSTRAD DISC
MD=SEGA MEGADRIVE MS=SEGA MASTER SYSTEM
MGCD=MEGA CD SNES=SUPER NINTENDO
GG=GAME GEAR GB=GAME BOY

Παρακαλούμε, δώστε περιθώριο 28 ημέρες για την παράδοση

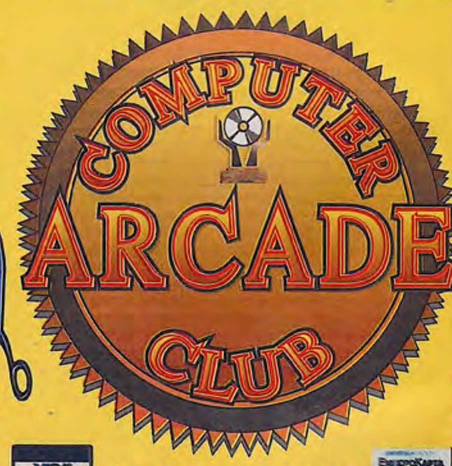
Προς ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3,35100 Λαμία. Θέλω να παραγγείλω:

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΑΞΙΑ

ΣΤΕΙΛΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ +ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ...800δρχ.
Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 0231-42842 ΣΥΝΟΛΟ ....

Θέλω να πληρώσω με:
VISA ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΠΙΤΑΓΗ/ΤΑΧ.ΕΠΙΤ. ☐ ΜΕΤΡΗΤΑ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ☐

Αριθμός Κάρτας
Υπογραφή .... Ημερ. λήξης ..../.......
Ονομα ....
Διεύθυνση .... Τ.Κ. ....
Πόλη .... Τηλ: ....
Υπολογιστής .... Ημερ. Γέννησης......./......./.......



VISA ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

Η ΧΡΟΝΙΑ ΤΟΥ CD



Δεν ήταν αυτή που πέρασε αλλά αυτή που έρχεται. Το CD είναι το μέσο που φέρνει νέες δυνατότητες πρώτα στους προγραμματιστές που μέσα από πρσιτά οικονομικά συστήματα μπορούν να ξεδιπλώσουν το ταλέντο τους με τον ίδιο τρόπο που και οι καλλιτέχνες γραφικών εκμεταλλεύονται την ποσότητα των δεδομένων που έχουν στην διάθεσή τους για να δημιουργήσουν νέους κόσμους. Οι υπολογιστές είναι οι πρωτοπόροι της τεχνολογίας που μέσα σε 5 χρόνια μας οδήγησε από το πρόγραμμα της μίας δισκέτας του ενός Mbyte στα 600 των CDs.

Αυτό που ελπίζουμε πάνω απ'όλα είναι να βρεθεί ένας τρόπος ανάμεσα στους ανθρώπους που κατασκευάζουν φανταστικά παιχνίδια για CDs να κάνουν μεταφορές από το ένα φορμάτ στο άλλο ώστε να μην αναγκαζόμαστε να έχουμε 10 διαφορετικά μηχανήματα στα χέρια μας για 10 διαφορετικά παιχνίδια.

Με αρκετές αλλαγές και νέες στήλες μπαίνουμε κι εμείς στην νέα εποχή. Σε μία από αυτές βλέπετε την Amiga από αυτό το τεύχος επιστρέφει δυναμικά -είτε σαν A500 είτε σαν A1200- με πολλές σελίδες αφιερωμένες σε games αλλά και σοβαρά προγράμματα που ελπίζουμε ότι θα ικανοποιούν τους χιλιάδες χρήστες που ζητούν περισσότερη υπολογιστική ισχύ αλλά και τρόπους να την χρησιμοποιήσουν.

Μιλώντας για υπολογιστική δύναμη δεν μπορούμε να μην αναφερθούμε στο πόσο αυτή έχει ήδη φτάσει στα χέρια του μέσου χρήστη καθιστώντας ώς μόνο όριο δημιουργίας την φαντασία του. Τρανή απόδειξη αυτού, μια οποιαδήποτε Amiga με 6 Mbyte μνήμης και σκληρό δίσκο που μπορεί έτσι να τρέξει το πρόγραμμα Lightwave, το εργαλείο που δημιούργησε τα εφφέ στα τηλεοπτικά προγράμματα Babylon 5 και Seaquest.

Μέχρι το επόμενο πανηγυρικό CD τεύχος -αν ο τίτλος Under A Killing Moon και Extatica σας λέει τίποτα- απολαύστε τα παιχνίδια αυτού του τεύχους και στείλτε μας την γνώμη σας μέσω της αλληλογραφίας για τις αλλαγές -ελπίζουμε προς το καλύτερο που κάναμε σ'αυτό το τεύχος. Για παράλληλες CD εξελίξεις ρίξτε μια ματιά και στο GAMER.

ΥΓ. Μια λεπτομέρια που δεν επιτρέπεται να ξεχάσω μέσα στις τόσες: από αυτό το τεύχος καλοσορίζουμε στις τάξεις μας έναν παλιό γνώριμο και νυν διευθυντή Σύνταξης, τον κ. Σάμιο. Ανατρέξτε σε παλιότερα τεύχη του USER (από το 24 και μετά για να τον θυμηθείτε καλύτερα).

Λίγα λόγια για το Τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)



ΚΑΙ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΑΥΤΩΝ...

CHICAGO

Μιλάμε φυσικά για τη νέα βελτιωμένη έκδοση των windows που η Microsoft επιτέλους ανακοίνωσε. Τα "Windows 95", με το κωδικό όνομα Chicago, έρχονται να αντικαταστήσουν την "3.1" έκδοση που ως τώρα χρησιμοποιούσαμε.. Φυσικά μη χάσετε την ψυχραιμία σας πιστεύοντας ότι έχετε χάσει "επεισόδια", γιατί η εταιρεία ύστερα από μία παγκόσμια έρευνα που πραγματοποίησε αποφάσισε πολύ απλά να αλλάξει τη λογική σειρά των αριθμών στις εκδόσεις γιατί έτσι πιστεύει ότι θα κάνει τη ζωή των χρηστών πιο εύκολη, αλλά και το προιόν περισσότερο αναγνωρίσιμο. Φυσικά υπάρχει και η ανάλογη εξέλιξη στην τεχνολογία και χρησιμότητά τους. Η εταιρεία ελπίζει να προσθέσει στους 60 εκατομμύρια πελάτες της άλλους 30. Εξυπακούεται ότι συζητάμε για αγοραστές και όχι για χρήστες οι οποίοι φυσικά είναι πολλοί περισσότεροι..Βέβαια σε καμιά περίπτωση δε θα παραμεληθούν όσοι επιμείνουν στην προηγούμενη έκδοση! Αντίθετα, τα νέα είναι μάλλον άσχημα για το DOS, του οποίου το μέλλον κρίνεται προς το παρόν ως χλωμό.τουλάχιστον!

ΕΝΑ PC ΠΑ ...ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΔΟΥΛΕΙΕΣ!

Εχουμε ασχοληθεί στο παρελθόν με τις δυνατότητες που πρόκειται να αποκτήσουν τα PC μας, όμως οι πληροφορίες που έρχονται από το εξωτερικό μας αναγκάζουν να ξαναφέρουμε το θέμα στο προσκήνιο. Η ALHA SYSTEM (ΗΠΑ) θα παρουσιάσει σύντομα την τελευταία της δημιουργία που περιέχει ακόμη και τηλεφωνικές γραμμές! Αναπτύσσει δε τεχνολογία σε βαθμό το "stadard modem" που θα πλαισιώνει τον υπολογιστή να λαμβάνει αλλά και να μεταδίδει πληροφορίες σε 28.8K ανά ευτερόλεπτο! Με την ανάπτυξη μάλιστα της τεχνολογίας που κάθε μέρα γίνεται όλο και μεγαλύτερη θα μπορούμε να μιλάμε πολύ σύντομα για την τοποθέτηση "video phones"(κάτι ανάλογο με τα θυροτηλέφωνα με κάμερα στις πολυκατοικίες) στα PC μας. Φυσικά δεν είναι μόνο τα τηλέφωνα που απειλούνται από τα PC αλλά και η τηλεόραση. Ηδη η Olivetti κατασκεύασε ένα μηχάνημα με επεξεργαστή 486 που είναι ταυτόχρονα και "Teletext TV" επιτρέποντας ακόμη και την προβολή κασσέτας από βίντεο ή βιντεοκάμερα!! Το όλο σύστημα θα μπορεί να λειτουργεί και μέσα από τα Windows. Αργότερα μάλιστα θα δοθεί η δυνατότητα να "σώζουμε" στον σκληρό ότι ενδιαφέρον μας κεντρίσει την προσοχή και να το "δουλεύουμε" σε όποια εφαρμογή του υπολογιστή θέλουμε!!! Προσέξτε όμως όσοι αγοράσετε, να μην απαντήσετε ΠΟΤΕ σε κλήση όταν βρίσκεστε στο μπάνιο γιατί μπορεί μεν η τεχνολογία με τα "video phones" να σας βοηθήσει να προλάβετε, θα προσφέρετε όμως στον ανυποψίαστο άνθρωπο που σας καλεί όλα σας τα κάλλη προς παρακολούθηση και μάλιστα σε digital παρουσίαση!





Σε πρόσφατη ομιλία στην Macworld Expo στη Βοστόνη ο κορυφαίος φυσικός Stephen Hawking υποστήριξε ότι οι "ιοί" που παρυσφύουν στα προγράμματα των υπολογιστών μας θα πρέπει να αντιμετωπίζονται σαν όντα εν ζωή!! Υποστηρίζει ότι μπορεί να υπάρχει έλλειψη μεταβολισμού σ'αυτά τα προγράμματα, μπορούμε όμως να θεωρήσουμε ότι χρησιμοποιούν αυτόν τον υπολογιστή στον οποίο "φιλοξενούνται"! Κάτι ανάλογο με τα βιολογικά παράσιτα Ο Hawking έχει γίνει γνωστός από τις διάφορες μελέτες του πά , με την οποία θα ασχοληθούν οι επιστήμονες της γενετικής και θα προωθήσουν την εξέλιξη στο σχεδιασμό μιας βελτιωμένης ανθρώπινης φύσης!!! Ενα θέμα που σίγουρα θα απασχολήσει όλο τον κόσμο στο μέλλον.

ΒΡΕΤΑΝΟΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΟΤΙ ΟΙ "ΙΟΙ" ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΘΕΩΡΟΥΝΤΑΙ ΩΣ ΖΩΝΤΑΝΟΙ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ!

ΟΤΑΝ ΟΙ ΜΑΓΟΙ ΤΟΥ SOFTWARE ΕΧΟΥΝ ΕΜΠΝΕΥΣΗ..

Φτάσαμε λοιπόν στο σημείο ακόμη και τα πιο φωτεινά μυαλά να μην μπορούν να αντιμετωπίσουν με επιτυχία τα νέα εξελιγμένα παιχνίδια που οι εταιρείες παρουσιάζουν! Χαρακτηριστικό παράδειγμα η πανωλεθρία που υπέστη ο μεγάλος Γκάρυ Κασπάρωβ από το πρόγραμμα που δημιούργησε ο Βρετανός Ρίτσαρντ Λανγκ. Το Genius κατατρόπωσε τον Κασπάρωβ στο παγκόσμιο τουρνουά που έγινε τον Αύγουστο. Μάλιστα η επιτυχία του προγράμματος προσλαμβάνει διαστάσεις θριάμβου αν αναλογιστεί κανείς ότι ο χρονικός περιορισμός είχε αυξηθεί από το σύνηθες πεντάλεπτο για κάθε πλευρά σε 25 λεπτά, έτσι ώστε ο πρώην Σοβιετικός να έχει όλη την άνεση να αναλύει τον τρόπο που θα παίζει. Το πρόγραμμα έφτασε μέχρι τα ημιτελικά της διοργάνωσης όπου "έχασε" από τον Vishy Anand... Για τους φανατικούς σκακιστές υπάρχει ένα ακόμη πολύ "δυνατό" πρόγραμμα που προσπάθησε παλιότερα να επιτύχει ότι και το Genius νικώντας όμως μία μόνο φορά τον Κασπάρωβ στις πέντε παρτίδες που έπαιξαν. Πρόκειται για το Fritz το οποίο δυστυχώς "τρέχει" μόνο σε PENTIUM.



ΟΤΑΝ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΑΝΑΒΑΛΛΕΤΑΙ

Παρά το γεγονός ότι η IBM είχε ανακοινώσει ότι θα παρουσίαζε αυτές τις μέρες το νέο της Power PC τελικά αποφάσισε να κάνει πίσω μεταθέτοντας την παρουσίασή του τον επόμενο χρόνο. Πιστεύεται ότι η καθυστέρηση αυτή έχει να κάνει με την έλλειψη software που θα συνοδεύει το μηχάνημα. Αυτή τη στιγμή πάντως κυκλοφορεί μόνο η έκδοση UNIX που ονομάζεται AIX. Δεν αποτελεί κάτι το ξεχωριστό, αλλά απλά τη μοναδική εναλλακτική λύση απέναντι στα Windows NT της Microsoft. Μιλήσαμε ήδη σε προηγούμενα άρθρα για την έκδοση OS/2 της εταιρείας η οποία έχει μάλλον πανικοβληθεί από το γεγονός ότι στα μηχανήματά της "τρέχουν" και προγράμματα της Microsoft.



ΧΑΘΗΚΕ ΤΟ ΚΑΛΟ ΓΟΥΣΤΟ;



Μάλλον, αρκεί να ρίξει κάποιος μια ματιά στην καινούργια σειρά mouse/mouse pad που δημιούργησε η Logitech. Ονομάζεται Chroma Mouse και περιλαμβάνει mouse/mouse pad με φωτεινά και δυνατά χρώματα. Το βασικό χαρακτηριστικό της "κολεξιόν" θα το διακρίνετε με την πρώτη οπτική επαφή. Ο ακαλαίσθητος χρωματισμός και το κοντράστ των χρωμάτων σε mouse και mouse pad θα δημιουργήσει μεγάλο θόρυβο. Αυτός είναι άλλωστε και ο αντικειμενικός στόχος της εταιρείας.

ΤΕΡΑΤΑ ΜΝΗΜΗΣ..
ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΣΕ ΛΙΓΑ ΧΡΟΝΙΑ

Εάν πιστεύετε ότι 32MB είναι παραπάνω μνήμη από όσο χρειάζεται ένας κοινός χρήστης στο PC του, θα πρέπει να μάθετε τι ετοιμάζει η INTEL για να θέσει σε κυκλοφορία σε λίγα χρόνια. Ενα τσιπ "τέρας" που θα αυξήσει τη μνήμη του υπολογιστή σε 1GB και μάλιστα με χαμηλό κόστος!! Αυτό φυσικά θα δημιουργήσει διάφορα προβλήματα, όπως για παράδειγμα στους σχεδιαστές των παιχνιδιών, οι οποίοι θα πρέπει όπως είναι φυσικό να καταβάλλουν τεράστιες προσπάθειες για να "γεμίζουν" όλον αυτόν τον επιπρόσθετο χώρο. Το σύστημα δουλεύει με την καταχώρηση ενός bit πληροφορίας, κάτι που μέχρι τώρα ήταν αδύνατο. Σε μία ειδική επίδειξη που πραγματοποίησε η εταιρεία, παρουσίασε το επόμενό της βήμα που είναι φυσικά η καταχώρηση δύο bit πληροφοριών2 με απώτερο στόχο τα τέσσερα bit! Για να το καταλάβετε καλύτερα σας λέμε ότι είναι σαν να βάζετε και να βγάζετε δύο καρφιά από μία τρύπα τόσο γρήγορα που να φανεί ότι η κίνηση είναι ταυτόχρονη. Ας ελπίσουμε ότι η INTEL ξέρει τι κάνει, γιατί διαφορετικά ποιος ξέρει που θα καταλήξουμε;

CD-ROM: ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΒΗΜΑ!

Φαίνεται πως οι μεγάλες εταιρείες hardware βρήκαν ένα ακόμη τρόπο για να μας αναγκάσουν να ξοδέψουμε χρήματα προς όφελος τους ΦΥΣΙΚΑ!! Αρχισαν λοιπόν δειλά δειλά την εμφάνιση τους "δισκάκια" μουσικής που όπως ήδη καταλάβατε "διαβάζονται" αποκλειστικά απο το CD-ROM! Η δημιουργία του CD ύστερα απο την τεράστια τεχνολογική επανάσταση, που έχει επιτευχθεί την τελευταία κυρίως δεκαετία, και μετά απο την επι δεκαετίες κυριαρχία του βυνιλίου ήταν μια απόλυτα φυσιολογική και στο τέλος αναμενόμενη εξέλιξη.Η προώθηση όμως του CD-ROM στη παραγωγή μουσικής σε CD ενώ ακόμη καλά καλά δεν έχουν ζεσταθεί τα νέα μας στερεοφωνικά είναι παράλογη και με σκοπούς καθαρά εισπρακτικούς. Βέβαια οι εταιρείες προσπαθούν να "χρυσώσουν" το χάπι με την προσθήκη στο "πακέτο" αγοράς, διαφόρων πληροφοριών και φωτογραφιών του εκάστοτε καλλιτέχνη χρησιμοποιόντας τις δυνατότητες του μηχανήματος. Ηδη στην αγορά κυκλοφορεί ο καινούργιος δίσκος του Μάικ Ολντφιλντ που φυσικά μόνο οι κάτοχοι CD-ROM μπορούν να ακούσουν.

THOMAS SOFT

COMPUTER & SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)3832551 - 3815362

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ALFA4
(ισχύει από 1-8-1994)

	intel	Am486	Cyrix
386DX-40 MHz		128.000	
486SX-33 MHz	156.000		
486DX-33 MHz	192.000		
486DX-40 MHz		180.000	170.000
486DX2-50 MHz	187.000		175.000
486DX2-66 MHz	201.000		195000
486DX-50 MHz	188.000		
486DX4-100 MHz	336.000		

Τα συστήματα περιλαμβάνουν: Mini Tower, 4MB κεντρική μνήμη επεκτάσιμη έως τα 128mb, 256kb cache memory τα 486 συστήματα και 2 VESA LOCAL BUS & 128kbache τα 386, VGA κάρτα οθόνης με 256kb που επεκτείνεται έως 512kb, μονάδα ελέγχου για 2 disk drives & 2 Hard Disk Drives, 2 σειριακές θύρες (1 των 25 pins & 1 των 9 pins), 1 Game Port, πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων με ελληνικούς χαρακτήρες, ROM Password Protection & ενσωματωμένα διαγνωστικά. DISK DRIVE 1,44 ή 1,2.

ΟΘΟΝΕΣ

Οθόνη COLOR SVGA 14" 0,28dot 14"CITYSTAR	66.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 14" N.I KFC 1451	89.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 15" N.I KFC 1511	118.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 14" N.I KFC 1506 DIGITAL	138.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 14" N.I HANTAREX MS1492	95.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 15" N.I ADI 4GP	150.000
Οθόνη COLOR SVGA 0,28dot 17" N.I ADI 5A	28 0000

GAMES CD ROM-PC

KING'S QUEST VII - PC
DOOM II - PC
FIFA SOCCER - PC
MYST - CDROM
MUSEUM MADNESS - PC
CHAOS ENGINE - PC
LORDS OF THE REAMS - PC
ARCADE POOL - PC
WING COMMANDER ARMADA - PC
NASCAR RACING CHALLENGE - PC
DESERT STRIKE - PC
COLONIZATION - PC
SPACE SIMULATOR - PC
DEPTH DWELLERS - PC
DELTA V - PC
LODE RUNNER - PC
DRAGONSPHERE - PC
IRON CROSS - PC
MASTER OF MAGIC - PC
SUBWAR 2050 ENHANCHED - PC
MAD DOG MCCREE II - CDROM
DOOM II - CD-ROM
DARK SUN - CD-ROM
CREATURE SHOCK - CD-ROM
UNTER A KILLING MOON - CD-ROM
FIFA SOCCER - CD-ROM
UNIVERSE - CD-ROM
SAM N MAX - CD-ROM
DARK LEGION - CD-ROM
SUPER WOLFNSTEIN
DOMINUS
FIFTH FLEET
RAIDEN

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ SCSI

HD 170 MB	44.600
HD 340 MB	59000
HD540 MB	82000
HD 730 MB	103000
HD 1 GB	163000

UPGRADE

386DX-40	CALL
486SX-33	CALL
486DX-33	CALL
486DX2-50	CALL
486DX-50	CALL
486DX4-100	CALL
486DX2-66	CALL

CD ROM DRIVES

CD ROM PANASONIC 5638	48.100
CD ROM ME CONTROLLER	40.300
CD ROM SONY	45000

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ AT- BUS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΚΑΡΤΕΣ - GAMES
IDE CACHE CONTROLER
IDE CACHE CONTROLER VL
KEYBOARDS
DISK DRIVES
VGA ΚΑΡΤΕΣ
SOUND CARDS - MOUSE
COLOUR MONITORS
(HANTAREX - PHILIPS - SAMSUNG)
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ (STAR - CITIZEN)
GAMES ORIGINAL από 1000

AMIGA

THEME PARK (AGA)
ISHAR III (AGA)
SKELETON CREW (AGA)
UFO ENEMY UNKWON (AGA)
WORLD CUP ALL TIME GREATS
JET STRIKE (AGA)
DETROID + DETROID (AGA)
UNIVERSE
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION
FIFA SOCCER
RISE OF THE ROBOTS
ALLADIN (AGA)
TOP GEAR II (AGA)

AMIGA

AMIGA 1200 ....CALL
AMIGA 2000 ....CALL
EXPANSION RAM 512K 8500
EXPANSION RAM 2-8 MB
(ME 2 MEGA) 42400
EXPANSION RAM 2MB
για 600/1200 33900
DCTV για AMIGA 75500
VIDEO DIGITIZER 50800
SOUND SAMPLER 6800
CONTROLER για AM 500 42400
CDTV ΜΕ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 118600
DRIVES ....CALL
GENLOCK 3000....................93200
SOUND DIGITIZER....................18600
JOYSTICK ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕ ΑΤΣΑΛΙΝΟ
ΜΟΧΛΟ-ΠΛΑΤΙΝΕΣ ΚΑΙ AUTO FIRE ΜΟΝΟ 2500
ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ
ΚΑΙ DATA BASE....................7600

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΦΙΛΤΡΑ - ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΚΑΛΥΜΑΤΑ
MOUSE - MOUSE PAD

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΓΙΑ AMIGA 1200
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ HD 3½ AT BUS
ΜΕ ΚΟΣΤΟΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗΣ
ΣΥΣΚΕΥΗΣ
ΜΕ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΔΙΚΟ ΤΗΣ
25.000 ΜΕ Φ.Π.Α.
ΚΑΙ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΑ MB
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ

ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ
CD ROM TOSHIBA 2
ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ
ME FAST SCSI II
CONTROLLER
ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ HD ΚΑΙ
ΔΩΡΕΑΝ
ΤΟ FOTO VISION LITE

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ — ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ



RISE OF THE TRIAD

PC

Με την πρώτη ματιά πολλοί θα πιστέψουν ότι πρόκειται για μία νέα έκδοση του DOOM. Είναι όμως έτσι ή μήπως πρόκειται για κάτι διαφορετικό; Τις απαντήσεις καλείται να δώσει ο πρόεδρος της Apogee (που δημιούργησε το παιχνίδι). Ο κ. Μίλλερ μας λέει... Δυστυχώς, από εδώ και μπρός όλα τα παιχνίδια όπου ο παίκτης παίρνει τη θέση του sprite, σε μια "face to face" αναμέτρηση με τον αντίπαλο, θα έχουν την ατυχία να συγκρίνονται με το DOOM. Μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι το Rise είναι το πλέον βίαιο παιχνίδι που έχει ως τώρα παρουσιαστεί! Βέβαια για να προλάβουμε ακόμα

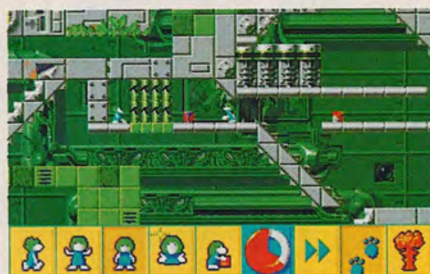


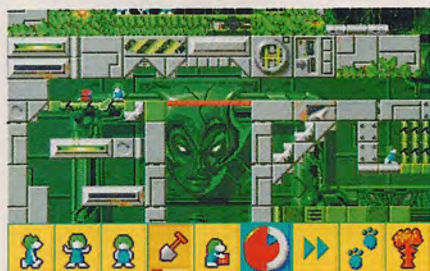
και τις παραμικρές αντιδράσεις απο γονείς ή ακόμη και χρήστες έχουμε προβλέψει να υπάρχουν επιλογές για τον βαθμό "βιαιότητας". Εδώ προχωρήσαμε για πρώτη φορά στην ιστορία στην δημιουργία επιλογής του γονιού να διαλέγει αυτός το πόσο και σε ποιο βαθμό δυσκολίας ή βιαιότητας θα παίξει το παιδί του. Αυτό επιτυγχάνεται με την απλή χρήση κωδικών." Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας... Μάλλον πολλά, αν κρίνουμε από τα όσα σκέφτονται να μας παρουσιάσουν πολύ σύντομα οι "εγκέφαλοι" του software. Εκδοχές που θα είναι σχεδιασμένες έτσι ώστε με τη βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας να μπορούν να συνεργαστούν, ή να αντιμετωπίσει ο ένας τον άλλο, περισσότεροι από 2 παίκτες που είναι σήμερα το όριο. Θέλουν να δημιουργήσουν ειδική έκδοση με ελεύθερη επιλογή επιπέδου, πλούσιων ηχητικών εφφέ και αύξηση σε 50 ακόμη επίπεδα! Θέλουν να φτιάξουν ειδικό τμήμα δημιουργίας αποκλειστικά παιχνιδιών 3D. Σχετικά με το παιχνίδι τώρα μπορούμε να πούμε ότι τα γραφικά του είναι μάλλον κατώτερα του DOOM αλλά στα θετικά περνάει η δυνατότητα του προγράμματος να "τρέχει" γρήγορα και σε επεξεργαστή 386 αντίθετα με το DOOM. Θα πρέπει να αναφέρουμε, αφού έγινε σύγκριση με το Doom, ότι στο Rise έχουν προστεθεί 2 καινοτομίες... Η πρώτη έχει να κάνει με τη δυνατότητα να μετατρέπεστε σε ένα τεράστιο και ανίκητο ον που εξοντώνει τους αντιπάλους του με μια πατημασιά (!!) και η δεύτερη με την μεταμόρφωσή σας σε ένα ταχύτατο και πανέξυπνο σκύλο (βλέπε Λάσσυ) που θα σας βοηθήσει να μπείτε σε χώρους που σε διαφορετική περίπτωση δε θα μπορούσατε. Θα κλείσουμε την αναφορά μας στο παιχνίδι όπως ακριβώς την αρχίσαμε, με τα λόγια του Σκοτ Μίλλερ... "Δεν πρόκειται να διεκδικήσουμε τον τίτλο της πρωτοτυπίας ούτε θα πούμε ότι το Rise είναι καλύτερο παιχνίδι από το Doom. Θα πούμε απλά ότι είναι διαφορετικό! Παρουσιάζει ατελείωτη δράση μέσα από πολύ ποιοτικά γραφικά. Περιμένουμε να έχει μεγάλη επιτυχία και να κεντρίσει το ενδιαφέρον ακόμη και εκείνων που θα θεωρήσουν το Rise ως μία ακόμη παραλλαγή του Doom.





LEMMINGS 3 - AMIGA, PC









Είναι σίγουρο ότι η έκδοση ενός ακόμη Lemmings έστω και σε 3D θα κάνει πολλούς να αναφωνήσουν "OH NO MORE LEMMINGS"!! Η εταιρεία εκμεταλλεύτηκε όσα περισσότερα μπορούσε να πάρει από ένα συγκεκριμένο παιχνίδι δημιουργώντας μία ακόμη εκδοχή του, αυτή τη φορά με γραφικά 3D και αυτό το τελευταίο σημείο μετέτρεψε τη δική μου διάθεση και η αποστροφή για τη συγκεκριμένη εργασία έγινε απλώς αγγαρεία... Ξεκινώντας, θα σημείωνα σίγουρα την κομψή εμφάνιση που γενικά παρουσιάζει και που φυσικά δε συγκρίνεται με τις παλαιότερες εκδόσεις. Στο παιχνίδι έχει προστεθεί περισσότερο gameplay ενώ έχουν αφαιρεθεί κάποιες από τις "λειτουργίες" των Lemmings έτσι ώστε ο παίκτης να περιοριστεί σε πέντε μόνο είδη Lemmings. Αυτό θα σας βοηθήσει να προσαρμοστείτε γρήγορα ελαττώνοντας τον χρόνο που θα ξοδεύατε σε αντίθετη περίπτωση, για να ανακαλύψετε ποιο Lemming είναι αυτό που θα σας βοηθήσει να ξεπεράσετε την κάθε πίστα. Επίσης οι δυνατότητες που έχετε στην επιλογή των διαφόρων αντικειμένων αλλά και ο γενικότερος σχεδιασμός του θα τολμούσα να πω ότι θα σας κάνουν να ενθουσιαστείτε. Η ιστορία εξελίσσεται με την προσπάθεια τριών Lemmings, που ύστερα από την "εξαφάνιση" όλων των υπολοίπων μετά από μία καταστροφική έκρηξη, έμειναν μόνα τους (τα καημένα) να επιστρέψουν στην ειρηνική περιοχή τους. Σε όλα τα επίπεδα έχουν προστεθεί κίνδυνοι από τους οποίους πρέπει φυσικά να φυλάγεστε καλά. Οι κίνδυνοι αυτοί έχουν την μορφή μερικών πραγματικά άγριων ιπτάμενων όντων τα οποία θα πρέπει να αποφύγετε προσέχοντας ταυτόχρονα μήπως και βρείτε στο δρόμο σας κάποιο άλλο lemming που θα πρέπει να το διασώσετε, συλλέγοντας διάφορα αντικείμενα (τούβλα, ομπρέλες, αξίνες) και ΒΑΣΙΚΑ ψάχνοντας την έξοδο στην οποία πρέπει να φτάσετε με ασφάλεια. Το scrolling είναι πραγματικά εντυπωσιακό, ενώ η έξοδος σε κάθε πίστα διακρίνεται πολύ εύκολα. Το πρόβλημα όμως δεν είναι να βρείτε την έξοδο αλλά να βρείτε τον τρόπο που θα οδηγήσετε εκεί τα lemmings!! Δε θα πρέπει σε καμιά περίπτωση να επαναπαυθείτε στις ευκολίες που σας παρέχονται από όλα όσα έχετε συλλέξει γιατί όλα αυτά έχουν ένα ορισμένο όριο χρησιμοποίησης και το πιο πιθανό είναι να βρεθείτε κάποια στιγμή στη δυσάρεστη θέση να μην μπορείτε να τελειώσετε την πίστα. Δεν χρειάζεται να προσπαθείτε να σώσετε όσο το δυνατόν περισσότερα Lemmings γιατί το ΚΛΕΙΔΙ της όλης υπόθεσης είναι να καταναλώνετε χρόνο και φαιά ουσία στη λύση των παζλ και την ορθή χρησιμοποίηση των αντικειμένων, δηλαδή το χρόνο και τη σειρά με την οποία θα τα χρησιμοποιείτε! Συνοψίζοντας θα πρέπει να αναφέρω ότι μπορεί εκ πρώτης όψεως το παιχνίδι να φαίνεται ίδιο με τα προηγούμενα στην "εμφάνισή" του, όμως το interface είναι σαφώς πιο γρήγορο και ευκολότερο. Αν προσθέσετε και το ποιοτικό animation νομίζω ότι θα καταλάβετε τις διαφορές που παρουσιάζει σε σχέση με τα υπόλοιπα. Σίγουρα θα προκαλέσει το μεγαλύτερο θόρυβο τη φετινή εορταστική περίοδο, αν μέχρι τότε έχει φθάσει και στα μέρη μας.

PINBALL ILLUSIONS AMIGA

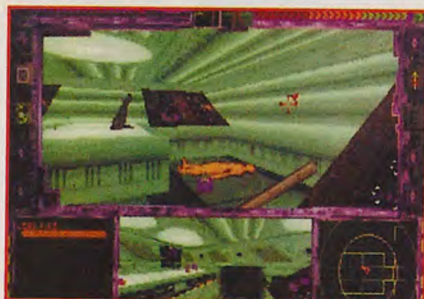
Αυτοί που δημιούργησαν τα Pinball Dreams και Pinball Fantasies αποφάσισαν να κάνουν το ντουέτο τριλογία... Οπως φυσικά είναι ευνόητο το παιχνίδι είναι μία βελτιωμένη έκδοση των προηγουμένων. Το πρόσθετο σημείο στην όλη υπόθεση που ανάγκασε προφανώς την 21st Century να δώσει στον κόσμο άλλη μία έκδοση είναι το "multiball". Λογω της ιδιαιτερότητας του παιχνιδιού να χωρίζει την οθόνη στα δύο και να βλέπεται μόνο το μισό φλιπερ έχει σαν αποτέλεσμα να μην φαίνονται όλα τα μπαλάκια και να μπερδέυεστε. Η δυνατότητα όμως του παιχνιδιού να παίζει σε υψηλή ανάλυση και κατά συνέπεια να βλέπετε και περισσότερο χώρο διευκολύνει τα πράγματα.





SYSTEMSHOCK PC

Η ζωή πολλές φορές είναι γεμάτη με δυσάρεστες καταστάσεις. Πάρτε ως παράδειγμα τον εκνευριστικό ήχο που κάνει το ξυπνητήρι και σας αναγκάζει να "πεταχτείτε" όρθιοι ενώ εσείς θα προτιμούσατε να περάσετε το υπόλοιπο της ημέρας στο κρεβάτι... Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα σ'αυτό το παιχνίδι, με τη μόνη διαφορά ότι αντιμετωπίζετε το ακριβώς αντίθετο... Υστερα από ένα βαθύ ύπνο που κράτησε αρκετό καιρό ανακαλύπτετε, όταν επιτέλους ξυπνάτε, ότι το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεστε δεν είναι και ότι καλύτερο θα περιμένατε! Γύρω σας υπάρχουν μόνο πτώματα και μεταλλαγμένα όντα, ενώ οι πόνοι στο κεφάλι σας είναι έντονοι. Τα πράγματα γίνονται ακόμη πιο άσχημα όταν συνειδητοποιείτε ότι βρίσκεστε στο μέλλον!! Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή... Πίσω στο 2072 ήσασταν ο καλύτερος "hacker" της γενιάς σας. Καταφέρνετε λοιπόν να σπάσετε τους κωδικούς και να "μπείτε" στην λειτουργία των συστημάτων της Shodan όπου κανείς μέχρι τότε δεν μπορούσε. Ησασταν όμως φλύαρος και αυτό ως γνωστόν πάντα τιμωρείται... Ετσι δεν αργεί και πολύ η σύλληψή σας. Αντί λοιπόν να σας τιμωρήσουν με βίαια μέσα, σας δίνουν να διαλέξετε ανάμεσα στην ισόβειο κάθειρξη και τη μεταφορά σας σε κάποιο σταθμό γενετικής έρευνας. Φυσικά εσείς ως έξυπνος προτιμάτε το δεύτερο... Δεν αποφεύγετε όμως την τοποθέτηση ειδικού μηχανισμού στον εγκέφαλό σας που θα σας συνδέει με το όλο δίκτυο. Μόλις ξυπνάτε και αφού δείτε τι σας περιβάλλει αρχίζετε την εξερεύνηση. Ουπς... Ξεχάσαμε να σας ενημερώσουμε ότι κατά τη διάρκεια που εσείς κοιμόσασταν ο Α1 ανέλαβε τον πλήρη έλεγχο του σταθμού που είναι γεμάτος τώρα από, μπερδεμένα μέσα τους, μεταλλαγμένα ανθρωποειδή και διάφορα άλλα παράξενα όντα (δημιουργίες των ερευνών). Σκοπός σας είναι φυσικά να ξεκαθαρίσετε τα πράγματα. Τεχνικά τώρα το παιχνίδι σας προσφέρει τα ΠΑΝΤΑ! Χρειάζεται όμως τρομακτική υπομονή μέχρι να μάθετε τη χρησιμότητα των χιλιάδων κουμπιών, ενδείξεων και πληροφοριών που θα βρείτε μπροστά σας. Ειδικά ο τομέας των διαφόρων μηνυμάτων και πληροφοριών που θα σχετίζονται άμεσα με την εξέλιξη του παιχνιδιού θα σας δίνονται με λάθος σειρά και αυτό όπως καταλαβαίνετε θα σας δυσκολέψει ακόμη περισσότερο. Ο σταθμός έχει 10 επίπεδα και φυσικά το καθένα από αυτά είναι τεράστιο...

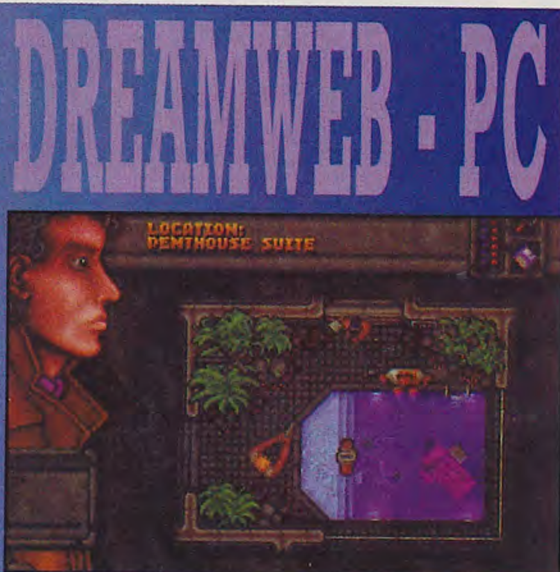




Ξεκινώντας την προσπάθειά σας θα είστε ένα αργό και χαζό "cyborg 286". Προχωρώντας όμως θα βρίσκετε έξτρα υλικό hardware όσο και software. Αυτά φυσικά θα σας βοηθήσουν να βελτιώσετε στο έπακρο τις δυνατότητές σας, το πιο σημαντικό "εργαλείο" πάντως που θα έχετε στην κατοχή σας είναι ο εκπληκτικός χάρτης. Οι σχεδιαστές έριξαν σαφώς το βάρος τους στη δημιουργία ενός τεράστιου παζλ και πολύ λιγότερο στο να δημιουργήσουν ένα ακόμη shoot-em- up παιχνίδι. Αν δηλαδή περιμένετε κάτι ανάλογο του Doom μάλλον χάσατε... Σε όσους πάντως δεν αρέσει το πολεμικό μέρος υπάρχει η επιλογή που κάνει τους εχθρούς πραγματικά ...καλούς! Γίνεται επίσης και το ανάποδο... Οι πραγματικά καλοί παίκτες όμως προτιμάνε και τα δύο και μάλιστα στο μέγιστο βαθμό δυσκολίας ακόμη και με χρονομέτρηση!!! Τα γραφικά του δεν παρουσιάζουν κάτι το εξαιρετικό χωρίς αυτό να σημαίνει σε καμιά περίπτωση ότι το 3D περιβάλλον του έχει να ζηλέψει σε κάτι από τα υπόλοιπα του είδους. Απλά δεν προσθέτει κάτι καινούργιο. Ισως μερικοί το μισήσουν αφού και πολύπλοκο στη δομή είναι και στίψιμο του εγκεφάλου χρειάζεται και λιγάκι αργό φαίνεται. Ομως οι περισσότεροι θα βρουν αυτούς ακριβώς τους λόγους ικανούς να τους κρατήσουν ξύπνιους για πολλές ώρες!

DREAMWEB - PC

Μάλλον απογοήτευση τουλάχιστον τεχνικά φαίνεται ότι θα μας δημιουργήσει το παιχνίδι αφού οι κατασκευαστές του δημιούργησαν ένα περιβάλλον που και ξεπερασμένο είναι και δεν το πέτυχαν μάλιστα σε αρκετά σημεία. Το "cyperpynk setting" δεν εντυπωσιάζει πλέον, το αντίθετο μάλιστα... Η πλοκή του παιχνιδιού τώρα είναι σίγουρα πρωτότυπη αν και το πιο πιθανό είναι να την ξεχάσετε όσο προχωράτε. Το κεντρικό της νόημα είναι το εξής... Οταν ονειρευόμαστε πραγματοποιούμε ένα ταξίδι στη φανταστική χώρα της Dreamweb! Τον έλεγχο ξαφνικά αναλαμβάνουν κάποιες σκοτεινές δυνάμεις που απειλούν την κοινωνία. Αποστολή σας είναι να σκοτώσετε 7 άτομα. Μέσα στο γενικό χαμό θα πρέπει να προσέχετε να μην "χτυπήσετε" κάποιον αθώο. Εξελίσσεται σε ένα "σκοτεινό" περιβάλλον που συμπληρώνεται από τα μάλλον βαρετά γραφικά. Θα πρέπει πάντως να επισημάνουμε τη δυνατότητα να κοιτάτε από ψηλά το τι γίνεται. Δυσκολία θα συναντήσετε στην ανάγνωση των πληροφοριών που θα εμφανίζονται στη γωνία της οθόνης και αυτό γιατί όλη η υπόλοιπη οθόνη είναι κατειλλημένη... Επίσης μπορείτε να εξετάσετε πολύ αναλυτικά ορισμένα αντικείμενα. Βέβαια οι τρομακτικές λεπτομέρειες που συνοδεύουν τις αναλύσεις αυτές θα σας κουράσουν. Θα πρέπει να συνηθίσετε την ιδέα ότι θα προχωράτε με σταθερά βήματα και σιγά σιγά, γεγονός που αποτελεί μάλλον και τον πλέον ορθό δρόμο για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι. Παρόλα τα αρνητικά, το παιχνίδι είναι ικανό να σας κρατήσει το ενδιαφέρον πολύ ψηλά!



CRYSTAL DRAGON AMIGA





Οι δημιουργοί του παιχνιδιού είναι από τους "παλιούς" στην πιάτσα... Υπεύθυνοι για παιχνίδια όπως τα Lotus Esprit, Supercars, Kid Chaos. Ενώ σίγουρα ταιριάζει πολύ με το πρωτότυπο Dungeon Master, τουλάχιστον στο στυλ. Μετά από την υπέροχη εισαγωγή θα πρέπει να επιλέξετε το δίδυμο που θα προσπαθήσει να εξοντώσει τον διαβολικό Ariath ο οποίος έχει χτίσει ένα φρούριο γύρω από το μαγικό κρύσταλλο. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε πολλά είδη ανθρώπων, όμως μία επιλογή ενός ανθρώπου με γνώσεις και ενός με πολλή δύναμη θα είναι ιδανική. Οι δυσκολίες στην αποστολή ξεκινούν από την πρώτη κιόλας στιγμή αφού στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε (πέτρινη με διάφορα επίσης πέτρινα κουμπιά) θα δυσκολευτείτε αρκετά μέχρι να την ανοίξετε. Οταν τα καταφέρετε ψάξτε να βρείτε φως γιατί με το πυκνό σκοτάδι δε θα μπορείτε να αρχίσετε την εξερεύνηση του χώρου. Μόλις φωτιστεί ο χώρος θα βρεθείτε αντιμέτωποι με την πρώτη και μεγάλη απογοήτευση του προγράμματος αφού θα διαπιστώσετε και εσείς την έλλειψη καλών γραφικών αλλά και το προβληματικό scrolling. Οσο προχωράτε θα ανακαλύπτετε ότι τα πράγματα δυσκολεύουν πολύ γρήγορα, για αυτό φροντίστε να δημιουργήσετε μία δισκέτα για να "σώζετε" τις κινήσεις και τις διαδρομές σας. Ο ήχος είναι ικανοποιητικός ενώ το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την αντοχή του καθώς καθηλώνεστε μπροστά στην οθόνη και όσο πιο πολύ παίζετε τόσο περισσότερο το απολαμβάνετε..

REUNION-AMIGA

Ενα ακόμη παιχνίδι που ασχολείται με την οικολογική καταστροφή που θα συμβεί(;) στη γη στο μέλλον. Τα πάντα βρίσκονται σε πλήρη σύγχυση και φυσικά αρχίζει η αναζήτηση για να βρεθούν οι κατάλληλοι χώροι, εκτός του πλανήτη, για αποίκιση. Η πρώτη από τις αποικίες είναι η " NEW EARTH" στην οποία και ξεκινάτε να παίζετε. Αποστολή σας είναι να εξερευνήσετε το γαλαξία προσπαθώντας να ιδρύσετε νέες αποικίες. Παράλληλα θα μπορείτε να επικοινωνήσετε με εξωγήινα όντα και πολιτισμούς! Είναι ένα παιχνίδι που έχει πάρει στοιχεία από το κλασικό Sim City αλλά και από το Deuteros. Πρέπει να φροντίσετε έτσι ώστε να λειτουργεί η "N.E." άψογα ενώ παράλληλα θα πρέπει να αναπτύσσετε την τεχνολογία των διαστημοπλοίων σας έτσι ώστε να μπορείτε να συνεχίζετε την προσπάθειά σας για εξερεύνηση με ακόμη περισσότερη άνεση και ευκολία. Μην ξεχνάτε ότι κάποιοι πολιτισμοί εξωγήινων δε θα σας καλοδεχτούνε (αντίθετα με άλλους) και θα πρέπει να είστε έτοιμοι για κάθε ενδεχομένο. Θα πρέπει επίσης να είστε σίγουροι ακόμη και για τις γνώσεις των ανθρώπων που σας περιβάλλουν ενώ επίσης θα πρέπει να έχετε σιγουρέψει τις ικανότητές σας να "πετάξετε" με τα εξελιγμένα διαστημόπλοια που οι δικοί σας άνθρωποι έχουν δημιουργήσει. Ενα από τα πιό ενδιαφέροντα σημεία του παιχνιδιού είναι όταν σας έρχεται κάποιο μήνυμα σχετικά με την ύπαρξη εξωγήινων που θέλουν να επικοινωνήσουν μαζί σας. Ομως δεν έρχεστε σε επαφή μαζί τους παρά μόνο όταν το θελήσει το ίδιο το παιχνίδι!! Μία διαφορά του Reunion από άλλα παιχνίδια είναι ότι δεν έχει αισθήματα αλλά και συγκεκριμένα προβλήματα προς λύση! Για αυτό και θα δυσκολευτείτε πολλές φορές να λύσετε προβλήματα που σε διαφορετικές καταστάσεις θα τα λύνατε πολύ εύκολα. Η έκδοση για PC πάντως ήταν αρκετά καλή και αναμένουμε την ίδια ποιότητα και στην Amiga.







ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΝΕΟ ΠΡΟΕΔΡΟ ΤΗΣ MICROPROSE

TIM CHRISTIAN

(ΠΡΩΗΝ ΠΡΟΕΔΡΟ ΤΗΣ ACCOLADE)

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

ΠΟΙΕΣ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΙ ΘΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΕ ΣΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ;

Η δική μου αρμοδιότητα είναι να διοικώ την Βρετανική εταιρεία και τον τομέα των εξαγωγών που σχετίζεται άμεσα με το τμήμα μάρκετινγκ. Πιστεύω ότι η εμπειρία μου θα βοηθήσει σημαντικά την εταιρεία. Μην ξεχνάτε ότι προέρχομαι από διοικητικές θέσεις τόσο στην Accolade όσο και πριν στην CICvideo. Αλλωστε δεν έπαιξε ρόλο μόνο η εμπειρία στην επιλογή μου αλλά και η συνολική μου οπτική γύρω από την βιομηχανία του software η οποία εναρμονίζεταιπλήρως με την πολιτική της εταιρείας. Πρέπει να ομολογογήσω πάντως ότι είμαι πολύ ενθουσιασμένος αν και ακόμη δεν έχω συνειδητοποιήσει που βρίσκομαι.

ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΟΥ ΕΠΙΚΡΑΤΕΙ ΜΕΤΑΞΥ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟΥ ΤΟΜΕΑ MICROPROSE ΚΑΙ SPECTRUM HOLOBYTE;

Υπάρχουν τρία ξεχωριστά τμήματα. Spectrum Holobyte στην δυτική ακτή των ΗΠΑ, Microprose στην ανατολική και φυσικά η Ευρωπαική Microprose. Λειτουργούμε ταυτόχρονα, με μία σχετική φυσικά αυτονομία ο κάθε τομέας αφού άλλωστε αναγνωριζόμαστε ως τρεις διαφορετικοί τομείς. Φυσικά συνεργαζόμαστε πολύ στενά και το κέντρο αποφάσεων βρίσκεται στα γραφεία του Σαν Φρανΐζίσκο (SpectrumHolobyte). Θα ήταν παράλογο να κινούμαστε σε μία κοινή γραμμή αφού και οι δύο τομείς έχουν το ίδιο ισχυρό όνομα στην αγορά ενώ επίσης διαθέτουν ξεχωριστές εταιρείες software. Στην Ευρώπη για παράδειγμα η Microprose απασχολεί 150 άτομα με 15 από αυτά στην Γερμανία. Κάθε τομέας έχει τον δικό του σχεδιασμό για το μάρκετινγκ αλλά και την ανάπτυξή του. Σίγουρα υπάρχει ένα μπέρδεμα σχετικά με όλα αυτά όμως η SH εξακολουθεί να έχει τον τελευταίο λόγο.

ΠΟΙΟΙ ΑΠΟΦΑΣΙΖΟΥΝ ΓΙΑ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΔΙΑΘΕΣΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ;

Προσπαθούμε να προωθούμε τα πάντα παντού!! Φυσικά πρωτεύοντα ρόλο παίζει τοπως προωθείς οτιδήποτε. Αν για παράδειγμα δούμε ότι ένα παιχνίδι "τραβάει"σε μία συγκεκριμένη αγορά τότε επικεντρώνουμε την προσοχή του κόσμου εκεί.Οπως είπα και πριν, εμείς προσπαθούμε να πετύχουμε τους στόχους που θέτουμε σε όλες τις περιοχές! Πληροφοριακά σας λέω πάντως ότι το 45% των Ευρωπαικών εισοδημάτων αλλά και εργασιών βρίσκεται στη Γερμανία.

Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΗΤΑΝ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΛΕΟΝ ΙΣΧΥΡΕΣ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ. ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΠΟΥ ΚΑΤΑΒΑΛΛΕΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΞΑΝΑΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙ ΣΕ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΘΕΣΗ ΑΝΑΡΩΤΙΟΜΑΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΕΑΝ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΓΕΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ΚΑΙ ΑΝ ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΚΟΠΟΣ ΣΑΣ ΠΩΣ ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΞΑΝΑ ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΝΑ "ΞΕΜΕΙΝΕΤΕ" ΑΠΟ ΚΕΦΑΛΑΙΑ;

Ενδιαφέρουσα ερώτηση αν και θα πρέπει να αμφισβητήσω το χαρακτηρισμό "ξεμείνατε από κεφάλαια". Αυτή τη στιγμή εργάζονται 38 άτομα στο τμήμα σχεδιασμού και ανάπτυξης της εταιρείας. Αυτό το γκρουπ έχει υπό τον έλεγχό του και όλα τα υπόλοιπα γκρουπ αυτών των αρμοδιοτήτων σε όλη την Ευρώπη και έτσι πετυχαίνουμε καλύτερο συντονισμό στις κινήσεις μας όσο αφορά τουλάχιστον τον Ευρωπαικό τομέα. Η φύση των προιόντων μας που αναπτύσσονται στην Ευρώπη είναιευνόητο ότι απευθύνονται εκεί. Κάνουμε όμως μεγάλες προσπάθειες να επεκτείνουμε την κατανάλωση και αλλού δημιουργώντας παιχνίδια που δεν θα καλύπτουν μόνο την αγορά της Ευρώπης.Οταν η Microprose και η SP συγχωνεύτηκαν δημιουργήθηκε η ανάγκη για εξεύρεση κεφαλαίων. Παρά τις διάφορες διαδόσεις που κυκλοφορούσαν σχετικά με την εταιρεία καταφέραμε να μπούμε στη χρηματιστηριακή αγορά των ΗΠΑ και να μαζέψουμε 23 εκατομμύρια δολάρια και κάτι τέτοιο δεν μπορεί να γίνει όπως καταλαβαίνετε αν η αγορά δεν έχει απόλυτη εμπιστοσύ-

νη σε αυτόν που επενδύει. Υπάρχει μάλιστα μία ποικιλία στις εταιρείες που επένδυσαν και αναφέρω ως παραδείγματα τις Paramount και AT&T.Η εταιρεία αντιμετώπισε προβλήματα αλλά τα ξεπέρασε και μάλιστα τους τελευταίους μήνες έχει αυξηθεί η τιμή της μετοχής περίπου 30% τη στιγμή που οι μετοχές των υπολοίπων εταιρειών της αγοράς έχουν κάμψη. Θα δείτε και εσείς την ανάκαμψη της εταιρείας αφού σκοπεύουμε να επεκτείνουμε κι άλλο τις ομάδες σχεδιασμού και ανάπτυξης. Είναι ο μόνος τρόπος για να μείνουμε ανταγωνιστικοί.Η δημιουργία όσο το δυνατόν πιο αξιόπιστων προιόντων και παιχνιδιών χρειάζεταιχρονοβόρο προγραμματισμό και για αυτόν ακριβώς το λόγο θα πρέπει να αναπτυχθεί η εταιρεία όσο το δυνατόν περισσότερο.

ΤΙ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΕΜΦΑΝΙΣΕΤΕ ΚΑΙ ΠΟΣΟ ΨΗΛΑ ΘΑ ΚΡΑΤΗΣΕΤΕ ΤΗ ΦΗΜΗ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ;

Θέλουμε να εμφανίσουμε όσο το δυνατόν πιο πολλά γιατί προσωπικά δεν μου αρέσει καθόλου η επικέντρωση της προσοχής σε κάτι συγκεκριμένο. Αυτό βέβαια απαιτεί και κάποιο ρίσκο αλλά δε νομίζω να μας κρατήσει οτιδήποτε σε αυτήν μας την προσπάθεια. Κανείς δεν μπορεί να γνωρίζει εκ των προτέρων το τι θα έχει επιτυχία. Αν ήταντόσο εύκολο θα είχε πλουτίσει αρκετός κόσμος... Το σημαντικό στοιχείο στην φετινή χρονιά θα είναι η τιμολογιακή πολιτική που θα ακολουθηθεί. Για τα μηχνήματα θα μπορούσα να αναφέρω το PC ROM που δείχνει να έχει αρκετά καλό μέλλον. Τα Saturn και Project Reality είναι ακόμη πολύ νωρίς για να τα κριτικάρουμε... Γενικά δεν πιστεύω ότι η αγορά πια δεν αντέχει γιατί αν κάνετε μία αναδρομή στο παρελθόν ξεκινώντας από τον οκτάμπιτο Atari και καταλήγοντας στο σήμερα θα δείτε τις διαφορές που κυρίως αφορούν την τεχνολογική εξέλιξη. Οσο πιο πολύ ασχολούμαστε με αυτή, τόσο μεγαλύτερη ανάπτυξη θα έχουν οι συναλλαγές μας με το κοινό. Για μένα άλλωστε οι τεχνολογικές εξελίξεις αποτελούν και το πιο ενδιαφέρον κομμάτι στη δουλειά μας.Σίγουρα είναι άσχημη η πτώση στις πωλήσεις των περιοδικών του χώρου μήπως όμως έχει να κάνει με την γενικότερη πτώση στην συνολική αγορά των εκδόσεων; Μπορεί τα περιοδικά που ασχολούνται με την Amiga και τις κονσόλες γενικότερα να έχουν πτώση όμως το αντίθετο συμβαίνει με τα αντίστοιχα περιοδικά για PC! Συμφωνώ ότι τα περιοδικά επηρεάζουν σημαντικά την κοινή γνώμη όμως μην παραγνωρίζει κανείς το γεγονός ότι το αναγνωστικό κοινό πρέπει να έχει αυξηθεί τα τελευταία χρόνια τουλάχιστον 3 φορές!

ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΣΗ ΟΤΙ Η ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΤΗΣ "ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ" ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ; ΕΑΝ ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΟΝΟ ΓΙΑ CD ROM ΤΟΤΕ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΙ ΤΑ ΥΠΑΡΧΟΝΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΤΙΠΟΤΑ ΝΕΟ (ΚΛΑΣΙΚΟΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ Η AMIGA). ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΟΛΟΙ ΥΠΟΧΡΕΩΜΕΝΟΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΟΥΝ CD ΓΙΑ ΤΑ PC!

Η εκδοχή αυτή δεν είναι απόλυτα σωστή. Το πρόβλημα δημιουργείται όταν κάποιο προιόν ξεκινάμε να το διανέμουμε στην αγορά. Τότε οι επιχειρηματίες, οι χονδρέμποροι δηλαδή, είναι τόσο διστακτικοί και αναποφάσιστοι σχετικά με το τι και το πόσο θα αγοράσουν και πως θα το προωθήσουν που τελικά ως αποτέλεσμα έχει να δημιουργείται όλη αυτή η αναταραχή. Πέρυσι για παράδειγμα χρησιμοποίησαν τα μισά τους κεφάλαια για να προωθήσουν την Amiga ενώ φέτος τα χρησιμοποίησαν εξίσου και για Amiga και για PC. Πιστεύω λοιπόν ακράδαντα ότι οι μόνες που δε φταίνε είναι οι εταιρείες...Μην ξεχνάτε άλλωστε ότι ξοδεύουμε χρόνο και χρήμα για να ερευνήσουμε τις διαθέσεις του κόσμου.

ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΠΩΣ Η ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙ Η ΔΗΜΟΣΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΙ ΕΧΟΥΝ ΠΕΡΑΣΕΙ ΣΕ ΔΕΥΤΕΡΗ ΜΟΙΡΑ...

Υπάρχουν εταιρείες όπως η Virgin και η EA που ελέγχουν την αγορά catridge και είναι φυσικό να δραστηριοποιούνται πιο άμεσα από όσο οι εταιρείες που έχουν να κάνουν με PC και CD ROM. Αυτό οφείλεται στο ότι οι πρώτες καλύπτουν ένα σαφώς πιο μεγάλο αγοραστικό κοινό από όσο οι δεύτερες. Είναι λοιπόν φυσικό να προσπαθούν να ρίξουν πολύ μεγαλύτερο βάρος και σε πολύ πιο σύντομο χρόνο από όσο εμείς στη διαφήμιση. Παρόλα αυτά όμως βρισκόμαστε και εμείς στο ίδιο επίπεδο συνεργασίας με τα ΜΜΕ παρόλο που τα προιόντα μας έχουν να κάνουν με μικρότερες πωλήσεις. Αλλωστε οι δικοί μας φίλοι ξέρουν το τι χρειάζονται, το τι θέλουν και κυρίως ξέρουν να ξεχωρίζουν τα ποιοτικά προιόντα!



ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Τοποθέτησα πρόσφατα στο Viglens 486 της γυναίκας μου CD ROM... Φυσικά παίζω παιχνίδια και προτιμώ αυτά που ακονίζουν τη σκέψη, τα λεγόμενα "στρατηγικής". Ξόδεψα πολύ χρόνο παίζοντας το Star Control 2 ενώ ευχαριστιέμαι παίζοντας παιχνίδια σαν το Desert Strike. Θα πρόσθετα επίσης πως δεν είμαι και πολύ καλός φίλος των beat-em-up.

TOP TEN

Από το επόμενο τεύχος το USER θα φιλοξενεί τις δικές σας προτιμήσεις στο πιο έγκυρο TOP παιχνιδιών στην Ελληνική αγορά. Συμπληρώστε το κουπόνι που ακολουθεί και ταχυδρομήστε το στην διεύθυνση: "Προς Περιοδικό USER, Πλάτωνος 134-36, Κολωνός". Οι ψήφοι σας θα μετρηθούν και θα εμφαιστούν τα παιχνίδια που προτιμάτε στο επόμενο τεύχος. Και μην ξεχνάτε, ψηφίζουμε για κονσόλες και υπολογιστές. Μέχρι τον επόμενο μήνα ορίστε το Top 10 των συντακτών -και αρχισυντακτών!- πάνω σε παιχνίδια που κυκλοφόρησαν τελευταία ή έγιναν review μέσα στο '94 σε USER και GAMER!

PC

1. DOOM 2
2. TIE FIGHTER
3. RAVENLOFT
4. MORTAL KOMBAT
5. SYNDICATE (CD)
6. UFO ENEMY UNKNOWN
7. UNDER A KILLING MOON (CD)
8. GABRIE KNIGHT (CD)
9. DRACULA UNLEASED (CD)
10. DARK SUN 2 (CD)

AMIGA 500

1. UFO ENEMY UNKNOWN
2. SYNDICATE
3. MORTAL KOMBAT
4. CANNON FODDER
5. DETROIT
6. FRONTIER- ELITE2
7. GOBLINS 3
8. BENEATH A STEEL SKY
9. ZOOL 2
10. SIMON THE SORCERER

AMIGA 1200

1. UFO ENEMY UNKNOWN
2. BLOODNET
3. DETROIT
4. ELFMANIA
5. ULTIMATE BODY BLOWS
6. PINBALL FANTASIES
7. SIMON THE SORCERER
8. BANSHEE
9. TFX
10. TORNADO

ΚΟΥΠΟΝΙ

Ονομα ....

Επώνυμο ....

Διεύθυνση ....

Τηλ.................................Ηλικία. ....

Εχω το μηχάνημα ....

Τα 5 καλύτερα παιχνίδια για το μηχάνημά μου είναι:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

TOP TEN

AMIGA CD32

1. PIRATES GOLD
2. MICROCOSM
3. SIMON THE SORCERRER
4. FIRE AND ICE
5. CANNON FODDER
6. ZOOL 2
7. OUT TO LUNCH
8. BANSHEE
9. LIBERATION
10. LOTUS TRILOGY

MEGA CD

1. MORTAL KOMBAT
2. MICROCOSM
3. FIFA SOCCER
4. DRACULA UNLEASHED
5. REBEL ASSAULT
6. MEGARACE
7. JURASSIC PARK
8. TOMCAT ALLEY
9. GROUND ZERO TEXAS
10. SONIC CD

* Για τα υπόλοιπα μηχανήματα, NEO GEO, NEO GEO CD, 3DO, JAGUAR, Master System, NES, CD - I κ.λπ., θα περιμένουμε πρώτα τη δική σας συμμετοχή για το αν θα εμφανιστούν σε TOP.
** Από το επόμενο τεύχος το TOP 10 των PC θα χωρισθεί σε αυτό των CD, και των δισκετών. Οπότε στείλτε τα ανάλογα κουπόνια σας από τώρα.

MEGA DRIVE

1. SUPER STREET FIGHTER 2
2. MORTAL KOMBAT 2
3. ETERNAL CHAMPIONS
4. DOOM 2
5. THE CHAOS ENGINE
6. ROBOCOP VS. TERMINATOR
7. ALADDIN
8. SHINING FORCE 2
9. SPARKSTER
10. MICKEYMANIA

GAME BOY

1. MORTAL KOMBAT 2
2. DONKEY KONG
3. PROBOTECTOR 2
4. TETRIS 2
5. COOL SPOT
6. JUNGLE BOOK
7. ZELDA LINK'S AWAKENING
8. WARIOLAND
9. TITUS THE FOX
10. KING OF THE RINGS

SUPER NES

1. SUPER STREET FIGHETR 2
2. MORTAL KOMBAT 2
3. ALLADIN
4. MECHWARRIOR
5. BATMAN RETURNS
6. VORTEX
7. SPARKSTER
8. NBA JAM
9. SUPER STAR WARS
10. DONKEY KONG

GAME GEAR

1. MORTAL KOMBAT 2
2. JUNGLE BOOK
3. ALLDIN
4. AXBATTLER
5. NBA JAM
6. STAR WARS
7. WORLD CUP '94
8. MICRO MACHINES
9. DOUBLE DRAGON
10. ZOOL

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙ

ΤΟ USER ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΓΑΖΙΑ TELECLUB ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΤΩΝ ΕΓΚΑΙΝΙΩ

ΔΩΡΑ: ΣΥΝΟΛΙΚΗΣ ΑΞ



1ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ NEO GEO



2ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ CD 32



3ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ MEGA DRIVE



4ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΦΟΡΗΤΟ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΜΕ ΕΝΣΩΜΑΤΟΜΕΝΟ CD



5ο-6ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ MASTER SYSTEM



7ο-8ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ NEO GEO



9ο-13ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE



14ο-18ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ CD 32

19ο-23ο ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ MASTER SYSTEM

ΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΟΥ ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ 23 SUPER ΔΩΡΑ

ΑΣ 800.000 ΔΡΧ

ΠΕΡΑΣΕ ΑΚΟΜΗ ΕΝΑΣ ΜΗΝΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ. Ευχαριστούμε θερμά τα καταστήματα TELECLUB (ΑΘΗΝΑ: Θησέως 60 Καλλιθέα, τηλ. 9574371-2, ΒΟΛΟΣ: Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, τηλ. 0421-35449, ΚΑΛΑΜΑΤΑ: Παναγιώτη Καίσαρη 4 - έναντι Ζουμπουλίου - Τηλ: 0721-94479) για την γενναιόδωρη προσφορά τους.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1) Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΘΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΕΙ ΣΕ ΔΥΟ ΤΕΥΧΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ & ΤΟΥ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕΤΕ ΣΤΟ USER.

2) ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ USER ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ.

3) ΔΕΚΤΑ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 10-2-95.

4) ΣΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΛΑΒΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ USER ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ ΑΥΤΩΝ 1ου και 2ου ΒΑΘΜΟΥ.

5) ΕΑΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΤΕ ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΘΑ ΑΝΑΔΕΙΧΘΟΥΝ ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ.

6) Η ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΟΥ ΔΩΡΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 ΑΘΗΝΑ, ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΣΥΝΕΝΟΗΣΕΩΣ.

7) ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΜΕΤΑΒΟΛΗΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΩΝ Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΚΥΡΩΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΑΝ ΚΡΙΘΕΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟ ΛΟΓΩ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ.

8) ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 1995.

ΑΠΟ ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΟΘΟΝΕΣ



1) ____________



2) ____________



3) ____________



4) ____________

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

*ΟΛΕΣ ΟΙ ΟΘΟΝΕΣ ΕΧΟΥΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΕΙ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER-GAMER ΣΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΤΕΥΧΗ.



INTERVIEW VIRTUAL REALITY ΚΑΙ ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΟΥ

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Μία τεχνολογία που πριν μερικά χρόνια βρισκόταν σε πειραματικό στάδιο έρχεται τώρα να ταράξει, τα ήδη ταραγμένα από τεχνολογικής εξέλιξης, νερά στα computers. Ολοι το φανταζόμασταν ότι κάπως έτσι θα κατέληγε τελικά το Virtual Reality. Ενας τρόπος ζωής, ένας τρόπος ψυχαγωγίας και διασκέδασης. Ισως να ακούγεται βαρύ αλλά οι εξελίξεις σε συνάρτηση με το χρόνο είναι το στοιχείο που μας υποχρεώνει να φανταζόμαστε το κεφάλι μας χωμένο σε ένα κράνος να παίζει παιχνίδια. Τα νέα από το χώρο ίσως να θεωρούνται εντυπωσιακά ίσως όμως και να είναι τα αναμενόμενα. Οι δημιουργοί των VR μας μιλούν για τα προιόντα τους.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ ΔΗΜΟΣΙΩΝ ΣΧΕΣΕΩΝ ΤΗΣ CYBERMAX HELMET PETER MATTHEWS

Στις ΗΠΑ οι δύο βασικοί ανταγωνιστές στον τομέα κράνος και Virtual Reality είναι σίγουρα η Victromax και η Forte. Υπάρχουν βέβαια και άλλες εταιρείες που προσπαθούν να κάνουν αισθητή την παρουσία τους στο συγκεκριμένο χώρο αλλά είτε λόγω έλλειψης της κατάλληλης τεχνολογίας είτε λόγω της αργοπορημένης εκκίνησής τους, αφήνουν τις δύο πρώτες να κοντραριστούν μεταξύ τους προς το παρόν. Μέσα στο πρώτο τετράμηνο του 95 θα έχουν παρουσιαστεί τα προιόντα και των δύο! Ας ακούσουμε όμως τι έχει να πει ο κ. Μάθιους:

Πρέπει εξαρχής να διαβεβαιώσω τον κόσμο ότι τα "συστήματα" αυτά δεν απαιτούν την χρησιμοποίηση κάποιας συγκεκριμένης VGA κάρτας στο μόνιτορ. Χρειάζονται όμως την τοποθέτηση μίας interface κάρτας η οποία εξασφαλίζει και δύο επιπλέον επιλογές. Η πρώτη σας δίνει την δυνατότητα να έχετε συνεχώς το μόνιτόρ σας συνδεδεμένο με το "σύστημα", ενώ η δεύτερη σας δίνει την δυνατότητα (χρησιμοποιώντας ένα Access Bus) να συνδέονται και άλλα μηχανήματα ταυτόχρονα. Η προμήθευση λοιπόν αυτής της interface κάρτας πρέπει να είναι το πρώτο βήμα των ατόμων που ενδιαφέρονται να ασχοληθούν. Θα πρέπει μάλιστα να τους ενημερώσουμε ότι ήδη οι εταιρείες έχουν αρχίσει την κατασκευή "περιφερειακών" μηχανημάτων που θα πλαισιώσουν την αρχική ιδέα των εταιρειών που θα δούμε σύντομα στην αγορά. Μην ξεχάσω να αναφέρω ότι αυτή η κάρτα είναι συμβατή ακόμη και με τα είδη υπάρχοντα μηχανήματα που έχετε όπως εκτυπωτές, μόνιτορ, modem, scanner! Επειδή η κατασκευή του "συστήματος" βασίζεται στις ίδιες περίπου αρχές, η Forte είναι ιδιαίτερα ικανοποιημένη με την απόφασή της να προσπαθήσει να βελτιώσει την ταχύτητα του "συστήματός" της. Μεγάλος θόρυβος γίνεται σχετικά με την εργονομία του "κράνους" αφού θεωρείται δεδομένο ότι με τις παρούσες συνθήκες η χρησιμοποίησή του ακόμη και για σύντομο χρονικό διάστημα δε θα είναι καθόλου ευχάριστη. Ετσι τώρα οι έρευνες επικεντρώνονται



στη δημιουργία κάτι πιο λειτουργικού και άνετου... Τεχνικά τώρα, η προσπάθεια που έχει γίνει είναι στο να καταγραφεί η πραγματικότητα στο μέγιστο δυνατό βαθμό χωρίς να υπάρχει σωματική ενόχληση. Η μάχη για τα προιόντα software έχει ανάψει, αφού όλες οι μεγάλες εταιρείες του χώρου προσπαθούν να συνεργαστούν με τις κατασκευάστριες εταιρείες. Προς το παρόν πάντως, τον έλεγχο τον κρατούν οι κατασκευάστριες εταιρείες. Παρέχουν βέβαια τεχνική υποστήριξη και τεχνικές συμβουλές στις εταιρείες software αλλά είναι άγνωστο το πότε και με ποιο τρόπο θα ξεφύγει ο έλεγχος από τις κατασκευάστριες. Η Forte θα συνεργαστεί με την Αμερικάνικη κατασκευαστική εταιρεία Kopin ελπίζοντας να παρουσιαστεί σύντομα ένα 640 x 480 LCD για να αντικαταστήσει τον σημερινό 505 x 230. Απώτερος στόχος είναι η δημιουργία ενός 1024 x 720! Αυτή η πολιτική θα κρατήσει σε χαμηλά επίπεδα τις τιμές. Ενα ακόμη σημείο στο οποίο το "VFX set" θα έχει επιτυχία είναι η δυνατότητα της αγοράς μίας LCD μονάδας για να βοηθήσει στη λύση των παιχνιδιών, έτσι δε θα χρειάζεται η αγορά του κράνους. Η FORTE εργάζεται πάνω σε ένα interactive μηχάνημα που ονομάζεται Cyberpuck και θα χρησιμοποιείται στα παιχνίδια. Ενα μεγάλο θέμα που έχει προκύψει είναι σχετικά με το pixelation. Τα pixelation filters θα μπορούσαν να δώσουν μία λύση όμως είναι πολύ πιθανό να χαθεί η καθαρότητα στην εικόνα. Προς το παρόν θα συνεχίσουν με τα τωρινά standard αφού το pixelation μπορεί να χρησιμοποποιηθεί μέσω του LCD. Η Forte έχει ένα πολύ καλό παρελθόν στο χώρο των PC με καλύτερη και γνωστότερη δημιουργία της την "Gravis ultra sound" και γενικότερα τις κάρτες ήχου. Εχει πολύ καλές σχέσεις και συνεργασίες με τους κορυφαίους Αμερικανούς τεχνικούς που της δίνουν τη δυνατότητα να πιστεύει ότι θα είναι αυτή που θα κυριαρχήσει στο χώρο των "περιφερειακών" μηχανημάτων της VR.





ΣΥΖΗΤΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ KEVIN KOY, ΠΡΟΕΔΡΟ ΤΗΣ CYBERMAX USA

ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΜΑΣ ΚΑΝΕΤΕ ΜΙΑ ΛΕΠΤΟΜΕΡΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΙΟΝ ΣΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΝΑ ΜΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΕΤΕ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΥ ΑΝΑΠΤΥΣΣΕΙ Η VICTROMAX. ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΚΑΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΠΙΚΕΦΑΛΗ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ "VR".

Θα ξεκινήσω από το τέλος της ερώτησης μιλώντας για τον Max Minkoff που είναι ο επικεφαλής της ομάδας σχεδιασμού του "κράνους". Προέρχεται από το πανεπιστήμιο του Σηάτλ που είναι ένα από τα τρία πανεπιστήμια που μπορεί κάποιος να πάρει πτυχίο στο συγκεκριμένο τομέα. Σε εμάς ήρθε από τα εργαστήρια που έχουν δημιουργήσει κάποιες εταιρείες που ενδιαφέρονται για την ανάπτυξη του συγκεκριμένου τομέα. Θα σας πω ότι σε εμάς ο όρος "εικονική πραγματικότητα" δεν καθορίζει με σωστό τρόπο το τι ακριβώς είναι αυτή η νέα τεχνολογική εξέλιξη. Προτιμούμε να την ονομάζουμε τα τρία "Ι". IMMERSION (εμβύθηση), που είναι κάτι που αντιπαραβάλλεται στις λεγόμενες "wide eye movies" που προβάλλονται τώρα στις ΗΠΑ και έχουν να κάνουν με τις αντιδράσεις κάποιου, που επειδή ο εγκέφαλός του τον ξεγελάει, πιστεύει ότι βρίσκεται στο χώρο που εξελίσσεται η δράση του έργου. Μέρος της "εμβύθισης" είναι στερεο-



σκοπική που έχει ως αποτέλεσμα να φέρνει στεροφωνικό ήχο σε κινούμενη εικόνα. Συνεργαζόμαστε με τον πρώην επικεφαλή της Microprose, Stewart Bell, που μας βοηθάει να δημιουργήσουμε παιχνίδια για το νέο μας σύστημα. Οπως ο ίδιος μας λέει δεν είναι πολύ μακριά η εποχή που θα γελάμε με την τωρινή μας δυνατότητα να δημιουργούμε τρισδιάστατο περιβάλλον μέσα από format 2 διαστάσεων. Τον περισσότερο καιρό ακούτε για κόσμο 3 διαστάσεων αλλά στην πραγματικότητα είναι 2 1/2. Η δυνατότητα να μπορεί κάποιος να έχει πραγματικά τρισδιάστατη άποψη του χώρου δίνεται μόνο με την χρησιμοποίηση στερεοσκόπιου. Το δεύτερο "I" είναι το INTERACTIVELY (ταχύτητα επίδρασης) που αποτελεί και το κλειδί της όλης υπόθεσης. Είμαστε περήφανοι που έχουμε δημιουργήσει ένα πραγματικά ταχύτατο και ταυτόχρονα ποιοτικό σύστημα που μπορεί να συνδεθεί ακόμη και σε PC με επεξεργαστή 386! Το τρίτο είναι το "IMAGINATION" (φαντασία). Οι δυνατότητες στην εικονική πραγματικότητα περιορίζονται στο υπάρχον software.



Εικόνες από το "WORLD EDITOR". Το πρόγραμμα που συνοδεύει το κράνος της Cybermax

ΤΙ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΟΣΑ ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ "ΚΡΑΝΟΥΣ" ΑΦΟΥ ΛΕΓΕΤΑΙ ΟΤΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙ ΠΟΝΟΚΕΦΑΛΟΥΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΟΝΟΥΣ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ;

Υπάρχουν τρία θέματα που θα πρέπει να επικεντρώσουμε την προσοχή μας. Η ζαλάδα που δημιουργείται από τη χαμηλή ταχύτητα στο tracking του "κράνους" είναι κάτι πάνω στο οποίο δουλεύουμε εντατικά και με αρκετή επιτυχία . Παρόλα αυτά πρέπει να αναρωτηθώ γιατί όταν κάποιος, ανάμεσα σε τόσους χρήστες, παθαίνει κάτι τέτοιο θα πρέπει να ανησυχούμε; Θα πρέπει, για παράδειγμα, επειδή κάποιον τον "πείραξε" μία αναταραχή στη θάλασσα σε κάποιο ταξίδι με πλοίο να σταματήσουν τα ταξίδια; Επίσης αναλογιστείτε πόσοι άνθρωποι πηγαίνουν στα "λούνα παρκ" με σκοπό να "ταλαιπωρηθούν" σε διάφορα παιχνίδια όπως τα βαγόνια που τρέχουν με ιλιγγιώδη ταχύτητα προς όλες τις κατευθύνσεις. Οι πόνοι στα μάτια θα εξαφανιστούν αφού δημιουργήσαμε ένα οπτικό σύστημα με βάση έναν "beam splitter" ώστε η παρακολούθηση από μία τόσο μικρή απόσταση να μην ενοχλεί. Το όλο θέμα είναι παρόμοιο με αυτό που έχει να κάνει με την πολύωρη παρακολούθηση ενός μόνιτορ. Για αυτόν το λόγο προτείνουμε την χρησιμοποίηση του "κράνους" σε μικρές χρονικές περιόδους, κάθε 30 λεπτά για παράδειγμα. Το τελευταίο θέμα έχει να κάνει με την επιληψία. Είναι γνωστά τα πάντα γύρω από το θέμα και ο κόσμος έχει πληροφορηθεί αναλυτικά,ότι όποιος έχει τέτοιο πρόβλημα θα πρέπει να μην επιχειρήσει να δοκιμάσει το σύστημα.

ΤΟ "ΚΡΑΝΟΣ" ΘΑ ΕΧΕΙ ΕΝΙΑΙΑ ΚΑΙ ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΑΥΤΗ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ Η ΟΛΑ ΘΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΣΙΓΑ ΣΙΓΑ;

Είναι εξ ορισμού του σχεδιασμένο για να λειτουργεί βήμα-βήμα. Το ζητούμενο είναι πόσο γρήγορα θα γίνονται αυτά τα βήματα. Εάν κατορθώσουμε να κατεβάσουμε το χρόνο αντίδρασης του συστήματος κάτω από τα 100 milliseconds τότε θα μπορούμε να μιλήσουμε για ικανοποιητική ταχύτητα. Τα πάντα έχουν να κάνουν με την ταχύτητα ανταπόκρισης του software στα μηνύματα που θα του στέλνει το hardware. Δουλεύουμε πάνω σε αυτό και ελπίζουμε σύντομα να έχουμε ικανοποιητικά αποτελέσματα.

ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ ΑΛΛΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ SOFTWARE;

Στην αρχή θα υπάρχουν μοντέλα που θα είναι συμβατά με κάποια συστήματα και που θα αναγράφονται στη συσκευασία. Ελπίζουμε όμως σύντομα να έχουμε ένα "universal adapter" που θα διευκολύνει την πρόσβαση σε όλα τα μηχανήματα. Στα PC η λειτουργία είναι πιο απλή αφού η σύνδεση μπορεί να γίνει είτε από το port της VGA είτε από RS32 με ένα ζευγάρι ακουστικά για τον ήχο. Στους Mac θα υπάρχει κάτι έξτρα. Θα χρειαστεί μια ακόμη VGA κάρτα για να υπάρξουν ... στερεοσκοπικά αποτελέσματα! Προσπαθούμε να δώσουμε μόνιμη λύση σε αυτό το πρόβλημα και να αρκεί η μία VGA. Οι ερευνητές

μας προσπαθούν να το επιτύχουν, βελτιώνοντας το βάθος του σήματος που ο εγκέφαλος λαμβάνει είτε από την οθόνη της τηλεόρασης, είτε από την κάρτα της VGA. Από ότι φαίνεται, το μέλλον βρίσκεται στην γενικότερη ιδέα της "στερεοσκοπικής άποψης" στην τεχνολογία της εικόνας, αφού ήδη, κυρίως στις νεαρές ηλικίες, δείχνει να "περνάει". Στις ΗΠΑ έχουν αρχίσει ήδη να πωλούνται τηλεοράσεις που υπολείπονται στην ποιότητα της εικόνας που οι "κοινές" παρέχουν, προσφέρουν όμως αυτή τη νέα διάσταση στην παρακολούθηση ενός προγράμματος. Η τιμή είναι προσιτή ενώ η τεχνολογία συνεχώς βελτιώνεται.

ΟΙ ΕΡΕΥΝΕΣ ΣΑΣ ΘΑ ΠΕΡΙΟΡΙΣΤΟΥΝ ΜΟΝΟ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΟΡΑΣΗΣ;

Προσπαθούμε να τα καταφέρουμε και να μην αφήσουμε πίσω τις εργασίες που αφορούν την ταχύτητα και το software. Στην αρχή τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν θα είναι χαμηλής ανάλυσης μα, όπως και για οτιδήποτε στο χώρο μας, η αλματώδης πρόοδος που συντελείται καθημερινά θα συμβάλλει έτσι ώστε αυτό να μην κρατήσει για πολύ. Το επόμενο βήμα είναι να επιτύχουμε φυσικά υψηλότερη ανάλυση στην εικόνα και επίσης δημιουργία software με τη βοήθεια των ακτίνων Χ η οποία αναμένουμε να έχει μεγάλη απήχηση στη γαλλική αγορά.

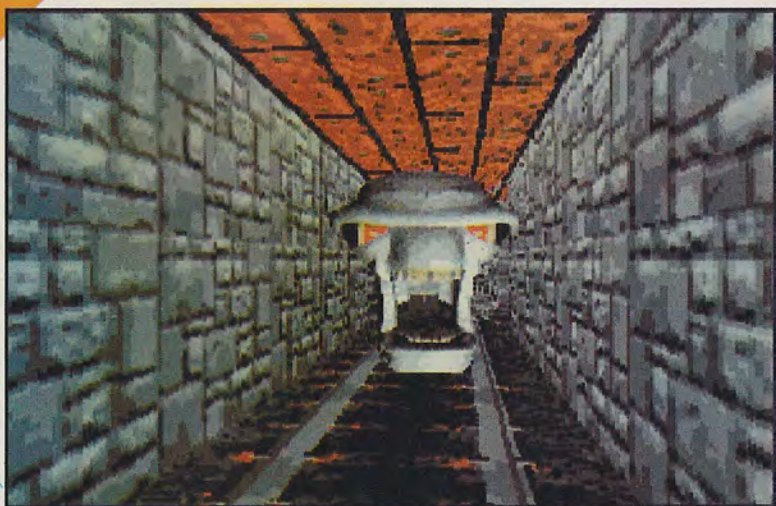
ΠΟΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΕΘΟΔΟΥΣ 3D ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ;

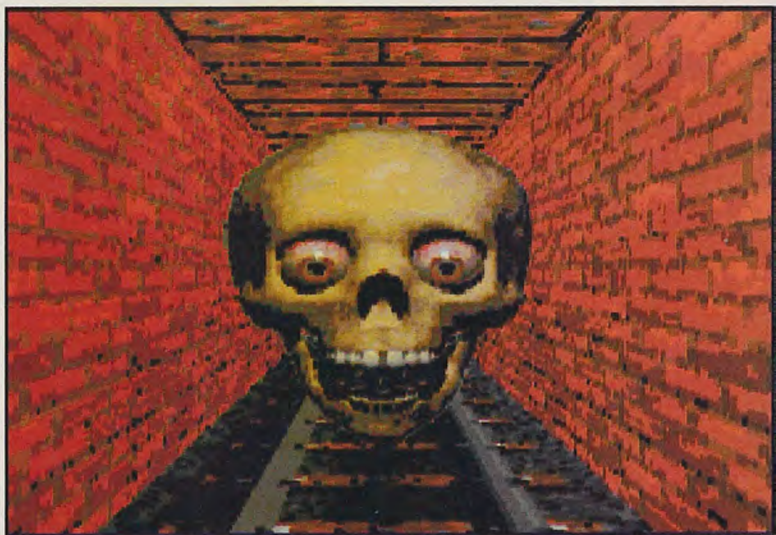
Για να φτάσουμε στο "στερεοσκοπικό" αποτέλεσμα δε χρησιμοποιούμε καμιά από τις γνωστές μεθόδους (POLARISING, OFF SET IMAGE). Χρησιμοποιούμε μία μοναδική και διαφορετική μέθοδο που μόνο εμείς εκμεταλλευόμαστε και γνωρίζουμε! Οσοι συνεργάζονται μαζί μας είναι υποχρεωμένοι, βάση συμβολαίου, να κρατήσουν τη μέθοδο μυστική. Είναι μάλιστα τόσο απλή που κορυφαίες κατασκευαστικές εταιρείες, όπως η DCD, την κατανόησαν αμέσως χωρίς να έχουν γίνει ιδιαίτερες συζητήσεις για τα προιόντα. Ετσι, όπως καταλαβαίνετε, όλες σχεδόν οι μεγάλες κατασκευάστριες εταιρείες θα συνεργαστούν μαζί μας.

ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΔΩΣΕΤΕ ΜΙΑ ΛΙΣΤΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΩΝ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ;

Οπως είπα και πριν όλες οι μεγάλες εταιρείες βρίσκονται κοντά μας και δουλεύουν με ενθουσιασμό για τη δημιουργία παιχνιδιών ειδικά για το νέο μας σύστημα. Αν θέλετε κάποια ονόματα θα σας ανέφερα τα Zephre και Mec Warriors που πολύ σύντομα θα παρουσιάσουμε στο κοινό. Ιδιαίτερη αναφορά θα πρέπει να κάνω στον Kevin Bulmer που πιστεύω ότι είναι ένας από τους κορυφαίους προγραμματιστές και που ήδη έχει ετοιμάσει και συνεχίζει να ετοιμάζει καταπληκτικά παιχνίδια. Ειδικά το Cars/Assault, αλλά και το Ghost Train που θα συνοδεύεται με το System Sock, είναι εκπληκτικά. Επίσης η Psygnosis δουλεύει ένα πολύ καλό παιχνίδι που ονομάζεται Darker. Καταλήγοντας θα πω ότι με μέτρο σύγκρισης το DOOM, που θεωρείται και ίσως να είναι το καλύτερο παιχνίδι που εμφανίστηκε ως τώρα, τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν για το νέο σύστημα θα είναι πολλές φορές ανώτερά του και είναι απόλυτα λογικό αφού οι δυνατότητες του συστήματος είναι ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ.







Πώς φαίνεται ένα παιχνίδι μέσα από VR κράνος





HOUSE	ID SOFTWARE
FORMAT	PC, PC CD-ROM
TEST	486DX/40-Compro Sound Pro

Του Π. Δημόπουλου

Είναι πλέον γνωστός ο ντόρος που δημιουργήθηκε με την κυκλοφορία του Doom, το οποίο αναμφισβήτητα αποτελεί μια από τις μεγαλύτερες, αν όχι τη μεγαλύτερη, εμπορικές επιτυχίες στα χρονικά των παιχνιδιών για PC. Καλώς ή όχι; Αυτό είναι άλλο θέμα. Αν θυμόσαστε το review του πρώτου Doom το είχα κάνει εγώ και είχε πάρει το παιχνίδι αρκετά μεγάλη βαθμολογία. Ηταν ίσως το πρώτο καθαρό action game που με γοήτευσε. Κατόπιν όμως ακολούθησε ένα ολόκληρο όργιο ύμνων από τον εγχώριο αλλά και τον ξένο τύπο. Και σίγουρα διαφωνώ με τους Αγγλους που το ψήφισαν σαν καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών για το PC.

Δηλαδή παιχνίδια όπως το Gabriel Knight, τα Wing Commander, το Strike Commander, το Pagan, το Ravenloft και το TIE Fighter τι είναι; Ας είμαστε σοβαροί λοιπόν.





Ασε το άλλο. Είδαν κάποιοι επιτήδειοι ότι η "συνταγή" πουλάει πολύ και δημιουργήθηκε έτσι μια πληθώρα "περιφερειακών" προγραμμάτων για το Doom. Mission editors, άπειρα έξτρα επίπεδα, νέοι αντίπαλοι (μεταξύ των οποίων ο Bill Clinton, τα Aliens και άλλα συναφή) και ότι μπορεί να φανταστεί κανείς. Εντάξει, ωραία όλα αυτά αλλά δυστυχώς τίποτα απ' όλα αυτά δεν ήταν πραγματικά ουσιαστικό.

Αφού απογοητεύτηκα λοιπόν με την "κατάντια" του Doom, περίμενα πως και πως το Doom II ελπίζοντας ότι θα υπάρχουν εμφανείς βελτιώσεις. Και είναι αλήθεια πως το έμμεσο και άμεσο promotion που έγινε στο Doom II μπορεί να συγκριθεί μόνο με αυτό του Under a Killing Moon.

Δεκάδες previews, εκατοντάδες demos και ακόμα περισσότερες εικόνες αλλά τίποτα το ουσιαστικό. Και όλοι σχεδόν κρατούσαν την αναπνοή τους μέχρι να κυκλοφορήσει, ότι κάνω εγώ με το Harvester δηλαδή.

Αξιζε όμως πραγματικά τον κόπο; Για να δούμε ...

ΤΙ ΣΕΝΑΡΙΟ ΝΑ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ACTION GAME?

Στο review του πρώτου Doom είχα αναφέρει ότι υπερείχε αισθητά στον τομέα του σεναρίου σε σχέση με τον προκάτοχό του, το Wolfenstein 3-D ή Spear of Destiny. Και ναι, δε λέω, το Doom είχε κάποιο υποφερτό σενάριο, αν και υποτυπώδες, για παιχνίδι του είδους του. Τίποτα το πολύ βαθύ, συγκλονιστικό, πρωτότυπο ή τεκμηριωμένο αλλά όλο και κάτι είχε.

Δυστυχώς το Doom II κυμαίνεται ακριβώς στα ίδια επίπεδα όσον αφορά το σενάριο. Και μάλιστα μοιάζει σαν συνέχεια του πρώτου μέρους σεναριακά αλλά τίποτα το ριζικό. Απλά οι δαίμονες της Κόλασης, μετά την πανωλεθρία που υπέστησαν στο πρώτο μέρος, αποφάσισαν να κατέβουν στην ίδια τη Γη χωρίς κάποιο ιδιαίτερο σχέδιο. Απλά μπουκάρετε-και-όποιον-πάρει-ο-χάρος!

Και φυσικά ποιος είναι αρκετά θαρραλέος (αν όχι ηλίθιος) ώστε να τους αντιμετωπίσει μόνος του; Βλακώδης ερώτηση! Τελικά τα σενάρια όλων αυτών των arcade και action παιχνιδιών έχουν αρχίσει να μου θυμίζουν ολοένα και περισσότερο τα παιδαριώδη ιταλικά γουέστερν

(τραγούδα όσο θέλεις Κροντηρά).

Ο κεντρικός ήρωας έχει ένα εξάσφαιρο περίστροφο το οποίο μυστηριωδώς πυροβολεί 125 φορές και δεν αστοχεί ποτέ ενώ οι αντίπαλοί του ή αλλοίθωροι είναι ή παντελώς άχρηστοι ή δεν έχουν ξαναπιάσει όπλο στη ζωή τους και έτσι δεν ξέρουν από ποια μεριά φεύγει η σφαίρα! Κάτι τέτοιο έχουμε και εδώ. Είσαστε μόνος εναντίων όλων των δαιμόνων της Κόλασης και φυσικά στο τέλος τα καταφέρνετε. Μα αν ήταν δυνατό κάτι τέτοιο γιατί δε στέλνουμε τον Schwartzkopf με μια ταξιαρχία εκεί κάτω ώστε να ξεμπερδεύουμε μια και καλή με σατανισμούς, αντίχριστους, διαβόλους και τριβόλους και όλα τα συναφή;

Ορίστε λοιπόν ο κύριος λόγος για την απέχθειά μου προς την πλειονότητα των παιχνιδιών του είδους. Εντάξει δε λέω, καλός ο ηρωισμός αλλά μέσα σε κάποια πλαίσια ρε παιδιά! Σεναριακά λοιπόν το Doom II δεν ξεπερνά τη μετριότητα του προκατόχου του. Ας δούμε όμως πως τα πάει σε άλλους τομείς.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Εδώ είναι ο τομέας στον οποίο περίμενα τις περισσότερες αλλαγές και βελτιώσεις. Και σε γενικές γραμμές η Id Software δε με απογοήτευσε. Γιατί λέω σε γενικές γραμμές; Υπομονή, όλα θα τα πούμε. Καταρχήν να ξεκαθαρίσω τι περίμενα από το Doom II στον τεχνικό τομέα έναντι του πρώτου μέρους.

Βασικά ήμουν σίγουρος ότι θα υπήρχαν νέα, εμπλουτισμένα, backgrounds αλλά και καινούργιοι αντίπαλοι. Και δε διαψεύστηκα. Υπάρχουν 30 ολόκληρα επίπεδα στο παιχνίδι και όπως καταλαβαίνετε αυτό σημαίνει ένα πλήθος από διαφορετικά backgrounds και χώρους μέσα στους οποίους κινείστε.

Ευτυχώς τίποτα δε μεταφέρθηκε από το πρώτο Doom και τα πάντα σχεδιάστηκαν σχεδόν από την αρχή. Και πραγματικά τα backgrounds του Doom II καταφέρνουν να εντυπωσιάσουν με την ποικιλία, την πληρότητα αλλά και τη φαντασία που χαρακτηρίζει το σχεδιασμό τους. Τα χρώματα είναι φανταστικά και οι περιοχές πολύ σωστά δομημένες. Είναι σίγουρα ότι καλύτερο έχω δει μέχρι σήμερα σε παιχνίδι του είδους. Τι να πρωτοεπισημάνει κανείς; Το κάθε επίπεδο έχει τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και με τα sprites του παιχνιδιού. Υπάρχουν όλοι









σχεδόν οι αντίπαλοι, με ελάχιστες εξαιρέσεις, του πρώτου μέρους αλλά και μια πληθώρα από καινούργιους οι οποίοι είναι ακόμα πιο εντυπωσιακοί.

Η λεπτομέρεια τόσο στα backgrounds όσο και στα sprites του παιχνιδιού έχει βελτιωθεί αισθητά ενώ η κίνηση των γραφικών αλλά και του χαρακτήρα σας μέσα στο χώρο είναι αρκετά πιο ομαλή και ίσως και πιο γρήγορη. Γενικά το Doom II τα πάει έξοχα στο χώρο των γραφικών όπου παρατηρούμε έναν μεγάλο εμπλουτισμό των ιδεών του πρώτου μέρους αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει τίποτα το πραγματικά διαφορετικό, κάτι που να μη θυμίζει έστω και αόριστα το πρώτο Doom.

Επίσης θα ήθελα να επισημάνω ότι μου φαίνεται αδιανόητο η συνέχεια ενός τόσο επιτυχημένου παιχνιδιού να μην εμπεριέχει κάποια εισαγωγή ή interactives αλλά να αρκείται στη "γύμνια" που παρουσίαζε και το πρώτο μέρος σε αυτόν τον τομέα. Και στον ήχο όμως δεν υπάρχουν οι ριζικές διαφορές. Υπάρχουν μερικές καινούργιες μουσικές αλλά τα ηχητικά εφφέ, όσο καλά και αν είναι, δεν παρουσιάζουν αξιοσημείωτες διαφορές στα δυο παιχνίδια. Μάλιστα.

Πάμε παρακάτω.

ΤΙ ΚΑΙ ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΕΔΩ;

Κανένα παράπονο, φυσικά, όσον αφορά το χειρισμό του παιχνιδιού. Γρήγορη ανταπόκριση αν και πολλές φορές αυτό ίσως αποδειχθεί αρκετά εκνευριστικό, ιδιαίτερα όταν προσπαθείτε να χτυπήσετε κάποιον αντίπαλο από μακριά με το πιστόλι, καθότι θα ρίξετε αρκετές βολές δίπλα του.

Αρκετά παράπονα έκανα όμως, με λίγη εξάσκηση όλα διορθώνονται και η γενική εικόνα του παιχνιδιού δεν μου δίνει το δικαίωμα να επεκταθώ περισσότερο επί του θέματος. Με δυο λόγια ότι είχαμε στο πρώτο μέρος ακριβώς το ίδιο υπάρχει και εδώ όσον αφορά το χειρισμό.

Πριν όμως προχωρήσω στην ανάλυση του gameplay πρέπει να τονίσω κάτι που είχα επισημάνει και για το πρώτο Doom. Ποτέ δεν ήμουν φίλος των arcades και πολύ περισσότερο αυτών που χρησιμοποιούσαν την αλόγιστη βία για να υπερκαλύψουν τις σεναριακές τους αδυναμίες και την παντελή έλλειψη βάθους. Και δε λέω ότι παίζοντας τα δυο Doom άλλαξα γνώμη αλλά νιώθω υποχρεωμένος να παραδεχτώ ότι τα arcades που με κράτησαν τόσο πολύ όσο το Doom είναι μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χερι-

ΓΕΝΙΚΑ

Λοιπόν, το Doom II: Hell on Earth είναι ένα πολύ όμορφο παιχνίδι το οποίο δυστυχώς δεν ξεφεύγει από τη σκιά του προκατόχου του. Οι διαφορές είναι αρκετές αλλά καμμία από αυτές δεν είναι πραγματικά ουσιαστική. Νέα γραφικά, τα οποία όμως θυμίζουν εμφανώς αλλά όχι απροκάλυπτα το πρώτο μέρος, νέο σενάριο, εξίσου ρηχό και "λίγο" με του πρώτου Doom, αλλά και νέα επίπεδα απαράδεκτης δυσκολίας και έλλειψης φιλικότητας προς τον παίκτη. Σε γενικές γραμμές οι διαφορές μεταξύ των δύο παιχνιδιών δεν είναι αρκετές ώστε να δικαιολογήσουν το θόρυβο που πλαισίωσε την κυκλοφορία του Doom II. Φυσικά δεν είναι καθόλου άσχημο αλλά σίγουρα δεν είναι αυτό που περιμέναμε και ελπίζαμε ότι θα είναι. Θα το χαρακτηρίσω απλά σαν ένα όμορφο re-make του πρώτου μέρους.





















ού. Και όμως, παρ' όλη την απέχθειά μου προς τα arcades και γενικότερα προς τα καθαρά action games, πρέπει να ομολογήσω ότι το Doom κατάφερε κάτι το οποίο μόνο πολύ λίγα και εκλεκτά adventures και RPGs είχαν καταφέρει (τους εξομοιωτές τους ανέφερα;).

Κάθε φορά που σταματούσα να παίζω με έτρωγε το χέρι μου να συνεχίσω. Και πριν διάφοροι γνωστοί μου σπεύσουν να με κατηγορήσουν σαν "ξεπεσμένο" adventure-RPG-simulator player θέλω να εξηγήσω τους λόγους που με ανάγκασαν να κάνω μια τόσο σοβαρή δήλωση (ούτε ο κυβερνητικός ψεύ... εε εκπρόσωπος να ήμουνα). Βασικά ο λόγος είναι ένας και μοναδικός.

Η εθιστικότητα αυτού του παιχνιδιού είναι σίγουρα το δυνατότερο σημείο του. Αν το πρώτο Doom το χαρακτήρισα εθιστικό τότε το δεύτερο είναι διαολεμένα εθιστικό. Τα επίπεδα και οι νέοι αντίπαλοι παρουσιάζουν τόσο μεγάλη ποικιλία που δεν κατάφερα να ησυχάσω μέχρι να τα δω όλα, ή τουλάχιστον όσο περισσότερα μπορούσα.

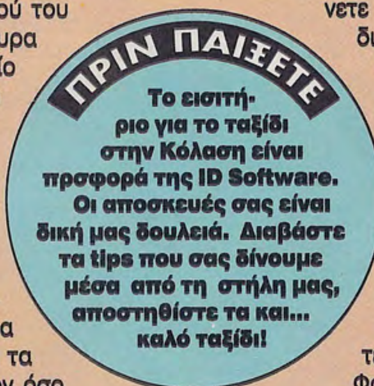
Ομως εδώ η "φάβα" έχει κάποιο "λάκκο". Οπως ακριβώς συμβαίνει και με την εθιστικότητα, αν το πρώτο Doom ήταν δύσκολο τότε το δεύτερο δεν παίζεται! Και δεν κάνω καθόλου πλάκα. Στο πρώτο Doom τουλάχιστον είχα καταφέρει να φτάσω στον τελικό αντίπαλο του δευτέρου επεισοδίου πριν αναγκαστώ να χρησιμοποιήσω τα crack του παχνιδιού (τα αλησμόνητα IDDQD και IDKFA), αλλά εδώ κάτι τέτοιο θα χρειαστείτε από τα τρία πρώτα επίπεδα. Και σίγουρα αυτό αποτελεί και τη μεγαλύτερη αδυναμία του Doom II. Είναι αφάνταστα κουραστικό αφού καταντά εξωφρενικά δύσκολο σχεδόν από την αρχή. Και όταν λέω δύσκολο δεν εννοώ μόνο τη δράση.

Εδώ τα πράγματα είναι απελπιστικά. Οι "φάπες" πέφτουν σύννεφο από το ξεκίνημα του παιχνιδιού και θα ανακαλύψετε πολύ σύντομα ότι το ευκολότερο επίπεδο δυσκολίας δεν είναι αρκετά εύκολο ... Αλλά και οι γρίφοι δεν πάνε πίσω. Είναι πολύ δυσκολότεροι, κυρίως λόγω μεγέθους και πολυπλοκότητας. Υπάρχουν περιπτώσεις, για παράδειγμα, όπου πατάτε κάποιο διακόπτη και ανοίγει μια πόρτα στην άλλη μεριά του επιπέδου χωρίς φυσικά να το ξέρετε. Και δεν είναι μόνο αυτό φυσικά.

Με δυο λόγια ενώ στο πρώτο Doom οι γρίφοι είναι αυτοί που το έκαναν να ξεχωρίσει από τις άλλες παραγωγές του είδους, εδώ συμβαίνει σχεδόν το αντίθετο.

Οι **ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΑ** δύσκολοι και πολύπλοκοι γρίφοι είναι αυτοί που "θάβουν" το παιχνίδι και το καταντούν αφάνταστα κουραστικό.

Είναι δυνατόν να πηγαίνετε σε δεκαπέντε διαφορετικές τοποθεσίες για να πατήσετε ισάριθμα κουμπιά ώστε να ανοίξει μια μυστική πόρτα η οποία οδηγεί σε ένα άδειο, αν εξαιρέσει κανείς τα τέρατα, δωμάτιο; Φρίκη!



Αυτές είναι και οι κύριες διαφορές των δυο Doom. Ενα άλλο σημείο που με απογοήτευσε είναι ότι τα όπλα είναι ακριβώς τα ίδια.

Υπάρχει βέβαια ένα νέο δίκανο το οποίο είναι αρκετά δυνατό αλλά εδώ μιλάμε για ένα εξ' ολοκλήρου, θεωρητικά τουλάχιστον, νέο παιχνίδι και όχι κάποιο "mission disk". Κρίμα γιατί θα μπορούσε να ήταν ένα πολύ καλύτερο παιχνίδι αν δεν έμενε τόσο προσκολλημένο στη φιλοσοφία σχεδιασμού και παραγωγής του πρώτου Doom.

ΑΝΤΟΧΗ

80%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ κακό για το ... τίποτα;

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	89





HOUSE	SSI
FORMAT	PC, PC CD-ROM
TEST	486DX/40, Compro Sound Pro

Του **ShadowCaster**

Ααααχ. Να 'μαστε και πάλι. Ενας ολόκληρος μήνας πέρασε και αυτή τη φορά ο ShadowCaster βρίσκεται στα σκοτεινά σπήλαια των Ringing Mountains όπου βρίσκεται αντιμέτωπος με μια ολόκληρη στρατιά Draxans. Αλλά αυτή τη φορά δεν είναι μόνος του. Δίπλα του στέκεται ένας Mul μονομάχος ονόματι Gaelor de Boyen.Λίγο πιο πίσω βρίσκεται ο fighter/druid Algaeron ενώ την ομάδα συμπληρώνει η Ariel Glaaki, η μεγαλύτερη preserver στην επικράτεια της πόλης του Tyr. Τα πράγματα όμως ήταν πολύ δύσκολα για την ομάδα. Ηδη δυο Fire Drakes, ένας Templar και έξι στρατιώτες κείτονταν νεκροί αλλά όλο και περισσότεροι πλησίαζαν.Και που είχαν πάει οι δυο δειλοί Verini; Εφυγαν πριν αρκετή ώρα για να φωνάξουν ενισχύσεις αλλά κανείς δεν ήρθε για να βοηθήσει τους τέσσερις. Αυτά τα δειλά σαυροειδή δίποδα! Ο ShadowCaster και η παρέα του προσφέρθηκαν να τους βοηθήσουν να υπερασπιστούν τον ναό τους και αυτοί το έβαλαν στα πόδια! Ο ιππότης κατέβασε το Dragon's Bane, το +4 μαγικό σπαθί του, διαχωρίζοντας από τον αγκώνα το δεξί χέρι ενός Draxan στρατιώτη ενώ ταυτόχρονα σήκωσε την ασπίδα του για να αποκρούσει το, πιθανότατα δηλητηριασμένο, μαχαίρι το οποίο του πέταξε ένας Templar. Ενας Fire Drake με τον αναβάτη του και τρεις Draxans δημιούργησαν ένα πανδαιμόνιο από ουρλιαχτά καθώς βρέθηκαν μέσα σε έναν κώνο ψύχους που εξαπέλυσε η Ariel. Τα κρυοπαγήματα ήταν καθολικά και για δυο από τους Draxans αποδείχθηκαν μοιραία αλλά αυτό κάθε άλλο παρά αποθάρρυνε τους επιτιθέμενους. "Για τη δόξα του Μεγάλου Δράκου του Ur Draxa" βρυχήθηκε ο τελευταίος Templar της ομάδας,πρέπει να ήταν ο επικεφαλής τους μιας και καθ' όλη τη διάρκεια της σύρραξης παρέμενε στα μετόπισθεν, και με έναν μακρόσυρτο αλλαλαγμό ένα νέο κύμα από Draxans κινήθηκε εναντίον των τεσσάρων πολεμιστών. Ο ShadowCaster δε μπορούσε παρά να θαυμάσει τον τρόπο με τον οποίο ο Gaelor κράδαινε τα δυο τσεκούρια πουκρατούσε αναγκάζοντας τους αντίπαλους στρατιώτες να αποχωριστούν είτε κάποιοχέρι είτε το κεφάλι τους. Ηταν μια πραγματική πολεμική μηχανή, σφυρηλατημένη στις αιματοβαμμένες αρένες του Draj. Ξαφνικά ο ιππότης ένιωσε στο πλάϊ του κεφαλιού του τον οξύ πόνο από την πρόσκρουση ενός κεφαλοθραύστη στην αριστερή μεριά του κράνους του. Ζαλίστηκε και αποπροσανατολίστηκε για λίγο ενώ γεύτηκε βαριά στο στόμα του την αλμυρή μεταλλική γεύση του αίματος. Συνήλθε όμως αμέσως και, αφού απώθησε τον θρασύτατο Draxan με την ασπίδα του, κάρφωσε το σπαθί στην κοιλιακή χώρα του αντιπάλου του διαπερνώντας τον. Την ίδια στιγμή το βραχνό "γαύγισμα" διαταγών από τον τελευταίο Templar σταμάτησε. Ενα μαγικό βέλος εκτοξευμένο από το "τόξο της ακρίβειας" της Ariel διαπέρασε την τραχεία του θρασύδειλου αξιωματικού. Η αποδιοργάνωση που παρουσιάστηκε ξαφνικά στις τάξεις των επιτιθεμένων Draxans ήταν εντυπωσιακή. Οι στρατιώτες, χωρίς έναν αξιωματικό να τους "ντοπάρει" ψυχολογικά, φάνηκαν να έχουν χάσει κάθε διάθεση για μάχη.Ηταν όμως αργά για οπισθοχώρηση. Οι Verini που αποτελούσαν τις ενισχύσεις έκαναν την εμφάνισή τους στα μετόπισθεν των, άτακτων πλέον, Draxans τη στιγμή που odruid της ομάδας ολοκλήρωνε ένα από τα πιο θανατηφόρα του spells. Το bladebarrier εμφανίστηκε μπροστά στους Draxans οι οποίοι υποχωρούσαν άτακτα προς το μέρος των τεσσάρων μιας και οι Verini ήταν υπεράριθμοι. Οσοι δεν καρφώθηκαν στο φοβερό τοίχο από μαχαίρια βρήκαν φρικτό τέλος στα νύχια και τα σαγόνια των σαυροειδών. Ο ShadowCaster επέστρε-



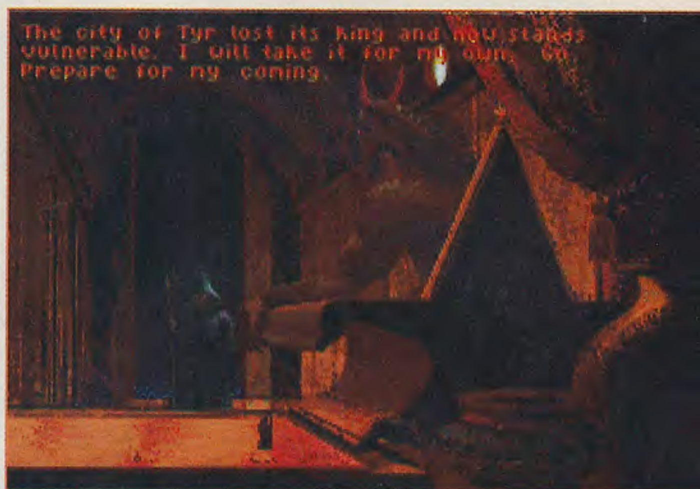
ψε το Dragon's Bane στη θήκη του και ξαφνικά ένιωσε ναυτία καθώς το κτύπημα στο κεφάλι έκανε αισθητή την παρουσία του. Η Ariel έτρεξε αμέσως και στήριξε τον ιππότη που έπεφτε ενώ ο Algaeron ξεκίνησε το healing των πολυάριθμων πληγών του Gaelor. Αλλη μια μάχη είχε φτάσει στο τέλος της ... Τελικά αυτή η SSI καταφέρνει και μου δημιουργεί μια ασυγκράτητη επική έπαρση. Πολύ λίγες είναι οι φορές που ένα RPG, σε υπολογιστή όχι επιτραπέζιο, καταφέρνει να με συνεπάρει τόσο πολύ. Πόσες είναι αυτές οι φορές;Μια όταν τελείωσα το αείμνηστο Dungeon Master στην AMIGA, δυο με το Pools of Darkness, τρεις με το τέλος του υπέροχου Ravenloft, τέσσερις με το πρώτοDark Sun και πέντε με το Wake of the Ravager. Και ναι φίλοι μου. Αν το πρώτο μέρος της σειράς Dark Sun ήταν καλό τότε το δεύτερο είναι πραγματικά απίστευτο!Ας δούμε μαζί όμως το γιατί.

MACHE SENARIO

Ο κόσμος του Dark Sun σίγουρα δεν αποτελεί μια από τις ιδιαίτερες προτιμήσεις μου στο χώρο των επιτραπεζίων RPG. Προηγούνται τα υπέροχα Forgotten Realms,το σκοτεινό Ravenloft και το μοχθηρό (και Lovecraftικό) Call of Cthulhu. Και όμως η SSI με τα δυο Dark Sun που κυκλοφόρησε με έκανε να αγαπήσω πραγματικάέναν κόσμο γεμάτο νομάδες, απέραντη έρημο και πολύπλοκα psionics. Και πως θα μπορούσε να ήταν αλλιώς όταν και τα δυο Dark Sun έχουν τόσο πλήρη και "ορεκτικά"σενάρια; Τελειώνοντας το Shattered Lands αποκτάτε το φοβερό Long Sword +4 Dragon's Bane αφού πρώτα καταφέρετε να ενώσετε όλα τα γύρω χωριά ενάντια στοσατανικό στρατό που εξαπέλυσε από την πόλη Draj ο τρομερός Sorceror-King που ακούει στο (ηλίθιο;) όνομα Tectuktitlay. Και ξεκινάτε το Wake of the Ravager ευρισκόμενοι στην πόλη Tyr όπου η κατάσταση είναι πολύ συγκεχυμένη. Ο Sorceror-King της πόλης δολοφονήθηκε καθώς προσπαθούσε να μεταμορφωθεί σε δράκο μέσα στην πυραμίδα την οποία είχε κτίσει για αυτό το σκοπό. Σαν αποτέλεσμα οι Templars της πόλης έχασαν τη μαγική τους δύναμη και το χάος βρίσκεται σε ημερήσια διάταξη. Η κρατική αποδιοργάνωση σε όλο της το μεγαλείο (κάτι σαν τη δική μας εφορία δηλαδή). Το πρώτο άτομο που συναντάτε μόλις μπείτε στην πόλη δολοφονείται αλλά πριν πεθάνει σας λέει ότι πρέπει να επικοινωνήσετε με τη Veiled Alliance. Αφού κάνετε τις κατάλληλες επαφές (και τα απαραίτητα "ρουσφέτια" φυσικά) καταφέρνετε μετά από πολύ κόπο και χρόνο να εισχωρήσετεσε αυτή την περιβόητη αλλά και μυστική οργάνωση. Και εδώ αρχίζετε να ανακαλύπτετε περί τίνος πρόκειται το Wake off the Ravager. Στην μακρινή πόλη του Ur Draxa βασιλεύει ένας Sorceror-King ο οποίος προ πολλού έχει μεταμορφωθεί σε έναν πανίσχυρο δράκο. Με τη βοήθεια ενός υπασπιστή του ο οποίος ακούει στοόνομα Lord Warrior, ο δράκος του Ur Draxa προσπαθεί να προσαρτήσει την άναρχη πόλη του Tyr στην αυτοκρατορία του την οποία ευελπιστεί να επεκτείνει σε όλα τα μήκη και πλάτη του Athas. Στέλνει λοιπόν τους πιστούς του Draxans να αναλάβουν την εξουσία στο πολυτάραχο Tyr και να ετοιμάσουν την υποδοχή του.Ομως η κατάσταση περιπλέκεται ακόμα περισσότερο. Ο άπληστος Lord Warrior καταφέρνει, την ώρα που εσείς λείπετε σε κάποια αποστολή, να αρπάξει μέσα απότο αρχηγείο της Velled Alliance την τρομερή Urn of Utatchi με σκοπό να τηχρησιμοποιήσει εναντίον του δράκου και να πάρει όλη την εξουσία στα χέρια του.Μιας και η Urn of Utatchi συνδυάζει και τα τέσσερα στοιχεία της φύσης εσείς πρέπει να ανακτήσετε τέσσερα χαμένα artifacts, ένα για κάθε element, ώστε να μπορέσετε να την εξουδετερώσετε. Και εδώ αρχίζει ο πραγματικός μαραθώνιος.Με δυο λόγια εκτός από τον τρομερό δράκο και τις στρατιές του πρέπει να ανατρέψετε και τα σχέδια του δολοπλόκου Lord Warrior γιατί αλλιώς ... σας πήρε και σας σήκωσε! Εξοχα ...

ΚΑΙ ΟΛΙΓΗ ΤΕΧΝΙΚΗ

Εντάξει, παρασύρθηκα και αποκάλυψα περισσότερα για το σενάριο απ' ότι έπρεπε αλλά μιας και το έχω προχωρήσει τόσο γιατί να μην κάνω και λίγη φιγούρα (σαν παιδί και εγώ); Ας δούμε όμως και το τεχνικό stuff του παιχνιδιού διότι ο χώρος μειώνεται απειλητικά και δυστυχώς το review είναι μόνο (σνιφ, κλαψ, λυγμ)τετρασέλιδο. Και ξεκινάμε με το τι βλέπετε όσο παίζετε το Wake of the Ravager.Πιστεύω ότι τα πάντα είναι εμφανή στις φωτογραφίες του παιχνιδιού. Εντάξει, το Shattered Lands είχε μερικά εκπληκτικά backgrounds ενώ και τα sprites ήταν έ-









ξοχα αλλά το νέο Dark Sun υπερέχει αδιαμφισβήτητα σε όλους τους τομείς! Πρώτα απ' όλα το μέγεθος των sprites έχει αυξηθεί αισθητά ενώ το rendering του παιχνιδιού είναι σαφώς καλύτερο από αυτό του πρώτου μέρους. Η προοπτική τουWake of the Ravager είναι ακριβώς ίδια με αυτή του πρώτου Dark Sun αν και η"κάμερα" φαίνεται να έχει πλησιάσει αρκετά. Σαν αποτέλεσμα, εκτός από τα sprites, και τα backgrounds είναι σαφώς μεγαλύτερα και πιο λεπτομερή. Μερικοί δε από τους αντιπάλους σας είναι πραγματικά τεράστιοι με αποκορύφωμα τουςκτηνώδεις earth drakes στον "πάτο" των ορυχείων. Οι χρωματισμοί είναι έξοχοι και αρκετά αληθοφανείς ενώ πραγματικά εντυπωσιακά είναι τα χρώματα του επιπέδουτων mind-flayers στα ορυχεία. Το animation είναι ίσως καλύτερο από αυτό του πρώτου μέρους αν και κάπου καταντά "σπαστικά" γρήγορο και ελαφρώς αναληθοφανές.Οι μάχες είναι ακριβώς ίδιες με αυτές του Shattered Lands αν και εδώ υπάρχουνκάποια μικρο-προβλήματα. Συχνά τα sprites "πλακώνονται" το ένα από το άλλο και δεν καταλαβαίνετε τι γίνεται αλλά όλα είναι θέμα συνήθειας. Η μεγάλη ομορφιά των γραφικών είναι ότι όλοι οι αντίπαλοι είναι εντελώς καινούργιοι, δεν υπάρχει ούτε ένας από το πρώτο μέρος. Ο ήχος τώρα του παιχνιδιού δεν αποτελεί τίποτα τοδιαφορετικό αν και έχουν ξεπεραστεί οι κάποιες ηχητικές υπερβολές που υπήρχαν στο πρώτο μέρος. Και πάλι φυσικά λείπει η ομιλία αλλά συνεχίζω να ελπίζω μέχρι να δω την έκδοση για CD-ROM. Αυτά mes amis.









ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΙΣ ΩΡΕΣ!

Ναι, ναι δεν υπερβάλλω καθόλου. Είναι αλήθεια ότι μόλις έμαθα ότι θα έχω στα χέρια μου το Wake of the Ravager "καθάρισα" στο σκληρό μου δίσκο όσο χώρο μπορούσα και ετοίμασα και ολόκληρη τελετή υποδοχής. Ολα όμως πήγαν "στο βρόντο"γιατί άρχισα να παίζω, μόλις τελείωσε το install δηλαδή, γύρω στις πέντε το απόγευμα και σταμάτησα γύρω στις έξι το πρωί! Και την άλλη μέρα σχεδόν τα ίδια,και την άλλη ... και την άλλη ... Για μια ολόκληρη εβδομάδα ζήτημα αν αφιέρωσα περισσότερο από ένα τέταρτο της ώρας κάθε ημέρα για οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι!Ακόμη και κάποια "οικεία πρόσωπα" έκαναν "μαύρα μάτια" να με δουν (excuse moi,oui?). Τέτοιο χάλι φίλοι μου, τέτοια "παρακμή". Με το χειρισμό του παιχνιδιούδε θα ασχοληθώ ιδιαιτέρως μιας και δε διαφέρει καθόλου από αυτόν του πρώτου μέρους. Το ίδιο point-and-click interface, ο ίδιος τρόπος πρόσβασης στοinventory και στο options menu, μια από τα ίδια δηλαδή (και μια μερίδα πατάτες ακόμα-Κροντηράς). Αλλά το gameplay του

ΓΕΝΙΚΑ

Περισσότεροι πειραματισμοί από την SSI. Και αυτή τη φορά απόλυτα επιτυχημένοι.Οσο σχολαστικός και να είμαι σε ορισμένα θέματα δεν κατάφερα να βρω κάτι τομεμπτό στη νέα παραγωγή της αυτοκράτειρας των RPG. Αψογα γραφικά, εκπληκτικά πλήρες και συμπαγές σενάριο, συναρπαστική πλοκή και τεράστια ποικιλία συνθέτουνένα εξωφρενικά εθιστικό σύνολο το οποίο ήδη αποτελεί ένα από τα must για κάθε φίλο των RPG. Τελικά όσες μετριότητες του στυλ Lands of Lore και Might and Magic και να κυκλοφορήσουν η SSI θα παραμένει στην κορυφή. Εύγε SSI!

Wake of the Ravager είναι πραγματικά"ισοπεδωτικό" (χα, χα το καταλάβατε; Ravager=Ισοπεδωτής. Χμ, ναι τι λέγαμε;).Οι τοποθεσίες που μπορείτε να πάτε είναι πάρα πολλές και η κάθε μια έχει το δικό της χαρακτήρα. Οι γρίφοι είναι απόλυτα λογικοί και σχετικά, όχι πάρα πολύ πάντως, απλοί και ευκολονόητοι. Επίσης οι διάφορες υπο-αποστολές που αναλαμβάνετε είναι αλληλένδετες και προωθούν με υποδειγματικό τρόπο την υπόθεση του παιχνιδιού, το σενάριο ξεδιπλώνεται ομαλά και σωστά. Τα διάφορα κείμενα που υπάρχουν διάσπαρτα αλλά και οι πληροφορίες που αποσπάτε από,πρόθυμους και μη, συνομιλητές δημιουργούν μια εξαιρετική ατμόσφαιρα η οποία σε συνδυασμό με την τεχνική αρτιότητα του παιχνιδιού είμαι σίγουρος ότι θα σας συνεπάρει. Υπάρχει ακόμα και αστυνομικό μυστήριο όταν πρέπει να ξεσκεπάσετε(μα δε θα κρυώσει;- Κροντηράς) το δολοφόνο ενός από τους άρχοντες των Verini.Εδώ συνάντησα και έναν από τους πιο έξυπνους, λογικούς αλλά και "ύπουλους" γρίφους που έχω δει ποτέ. Ποιον; Οταν ανακαλύψετε που, και πως κυρίως, πήγαν αυτοί που απήγαγαν την Magnolia στην όαση με τα Djann θα καταλάβετε τι εννοώ. Γενικά το gameplay του Wake of the Ravager συνδυάζει με υποδειγματικό τρόπο πολλά στοιχεία τα οποία είναι φαινομενικά άσχετα μεταξύ τους και δημιουργεί ένα απίστευτα εθιστικό σύνολο. Ηδη αναμένω εναγωνίως το τρίτο μέρος της, ήδη επικής, σειράς των Dark Sun.



ΑΝΤΟΧΗ

92%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Superb Splendid Incredible = SSI

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	97
ΓΕΝΙΚΑ	94



QUARANTINE

HOUSE	GAMETEK
FORMAT	PC,CD-ROM
TEST	486/40,CD ROM,Sound Blaster Pro

Του **Derek dela Fuente**

Με μία πρώτη ματιά θα μπορούσε κανείς να πει ότι οι δημιουργοί του βασίστηκαν στην ιδέα του Doom και έφτιαξαν ένα παρόμοιο παιχνίδι με την διαφορά ότι η όλη δράση εξελίσσεται με τον παίκτη να βρίσκεται μέσα σε αυτοκίνητο. Ο χαρακτήρας, τα γραφικά καί γενικότερα η όλη πλοκή και ατμόσφαιρα θυμίζει έντονα Doom...Το παιχνίδι περιέχει αρκετή βία που συνδυάζει άφθονο αίμα,συγκρούσεις, καταστροφές και πτώματα χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και σημεία που χρειάζεται να χρησιμοποιείτε και το μυαλό σας πέρα από τα αντανακλαστικά σας. Καθοριστικό ρόλο θα παίξει στην όλη συμπεριφορά του παιχνιδιού αλλά και στην δική σας διασκέδαση το πόσο γρήγορα θα προσαρμοστείτε πίσω από το τιμόνι!Τα διάφορα όργανα που βρίσκονται μπροστά σας δεν θα σας δυσκολέψουν καθόλου αφού δεν διαφέρουν από τα συνηθισμένα όργανα που βλέπουμε σε όλα τα παιχνίδια τέτοιου είδους. Θα πρέπει να ξεχωρίσουμε όμως τον "καθοδηγητή", το όργανο που θα σας βοηθά στον εντοπισμό αυτοκινήτων και προσώπων, και στην ένδειξη για το πόση ενέργεια έχετε. Ο "καθοδηγητής" θα σας είναι πολύτιμος βοηθός όταν βρεθείτε στην δύσκολη θέση να οδηγήσετε σε απαίσιους δρόμους και μάλιστα σε σκοτάδι. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα function keys για να βρείτε την σωστή κατεύθυνση του αυτοκινήτου όπως και το M για να συμβουλευτείτε τον χάρτη της περιοχής που βρίσκεστε. Τελειώνοντας με τα τεχνικά χαρακτηριστικά θα πρέπει να αναφέρω τα διάφορα όργανα μέτρησης που θα σας δίνουν την συνολική εικόνα της κατάστασης στην οποία

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κάντε μία βόλτα με το αμάξι του μπαμπά και το αεροβόλο σας..











βρίσκεστε.Η ιστορία εξελίσσεται κάπου στην δεύτερη δεκαετία του 2000 όπου φυσικά η αναρχία και η τρομοκρατία κυριαρχούν... Ετσι λοιπόν για να προστατευτούν οι πολίτες χτίζεται ένα τείχος γύρω από την πόλη.Ενα σκηνικό που θυμίζει την πασίγνωστη ταινία "Απόδραση από την Ν.Υόρκη" με πρωταγωνιστή τον Κερτ Ράσσελ. Στόχος σας είναι να ξεφύγετε από εκεί αφού πρώτα προσπαθήσετε να εξοικονομήσετε ορισμένα χρήματα δουλεύοντας. Θα πρέπει επίσης να βοηθήσετε και άλλους να το σκάσουν μαζί σας. θα βρίσκετε λοιπόν στο δρόμο σας διάφορους τύπους τους οποίους θα βάζετε στο αυτοκίνητο και έτσι θα προσθέσετε μερικούς ακόμα μπελάδες στο κεφάλι σας αφού γρήγορα θα ανακαλύψετε ότι εκτός από τα διάφορα τέρατα και ζόμπι κινδυνεύετε σοβαρά και από αυτούς που προσπαθείτε να σώσετε...συμβαίνει και στις καλύτερες οικογένειες!Το μόνο που μπορείτε να κάνετε στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι να προσπαθείτε να διαλέξετε τον σωστό άνθρωπο που είναι βέβαια εξαιρετικά δύσκολο. Θα σας βοηθήσει κάπως το"game help" σ'αυτό,ενώ προσωπικά θα σας συμβούλευα να χρησιμοποιείτε συχνά το Vidcam που θα σας επιτρέπει να ελέγχετε συνεχώς το άτομο που βρίσκεται στο πίσω κάθισμα. Το σύστημα εξοπλισμού είναι εντυπωσιακό αλλά χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή γιατί πραγματικά θα ταλαιπωρηθείτε μέχρι να μάθετε να το χειρίζεστε. Επίσης όσα περισσότερα έχετε να ξοδέψετε για την αγορά εξοπλισμού και την επιδιόρθωση των ζημιών θα είναι ένα ακόμη θετικό στην προσπάθειά σας να ξεπεράσετε τα εμπόδια που θα συναντήσετε και που δεν είναι λίγα...Οι περιοχές στις οποίες θα αγωνίζεστε να κρατηθείτε στη ζωή είναι τεράστιες και όσο προχωράτε όχι μόνο θα αλλάζουν όψη αλλά θα σας κρύβουν και νέες δυσάρεστες εκπλήξεις!Από τεχνικής πλευράς θα πρέπει να σημειωθεί ότι η "αχίλλειος πτέρνα" του προγράμματος είναι η αδυναμία στην καθαρή οπτική επαφή όταν επιχειρήσετε πολύ κοντινή προσέγγιση σε κάποιο αντικείμενο. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά αν και νομίζω ότι μπορούσαν οι δημιουργοί να προσφέρουν κάτι ακόμη...Ο ήχος, η ταχύτητα και η κίνηση του παιχνιδιού θα σας αποζημιώσουν και με το παραπάνω.Η χρησιμοποίηση του joystick θα σας ενθουσιάσει, όποιος όμως έχει στην διάθεσή του το ειδικό joystick-τιμόνι θα ζήσει ανεπανάληπτες στιγμές.



ΓΕΝΙΚΑ

Ο συνδυασμός shoot em up, Doom και λίγο αυτοκινητιστικό στυλ συνθέτουντην συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Τα γραφικά μπορεί να μην συναρπάζουν, αλλά η σχεδόν άψογη, από τεχνικής απόψεως, κίνηση του παιχνιδιού σας αποζημιώνει για αυτή του την αδυναμία. Ο ήχος είναι υψηλών προδιαγραφών, μην ξεχνάτε ότι μιλάμε για CD, ενώ ο χειρισμός του δεν προβληματίζει.

ΑΝΤΟΧΗ

80%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οδήγηση και ποτό δεν πάνε μαζί αλλά οδήγηση και "ούζι"...

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	80



ALLIEN LEGACY

HOUSE	DYNAMIX
FORMAT	PC
TEST	486/40,SoundBlaster pro

Του **Derek dela Fuente**

Βρισκόμαστε στο 2043 και ύστερα από μία εισβολή "εξωγήινων" τα Ηνωμένα Εθνη σας στέλνουν επικεφαλή μίας αποστολής που έχει σκοπό την εξερεύνηση νέων "κόσμων". Απώτερος στόχος είναι φυσικά να βρεθούν οι κατάλληλοι χώροι όπου το ανθρώπινο είδος να μπορέσει να επιβιώσει. Ετσι λοιπόν ξεκινάτε την περιπλάνησή σας στο γαλαξιακό σύστημα Beta Caelia...

Η Dynamix πάντα μας αιφνιδιάζει με κάποιες καινοτομίες στα παιχνίδια της και φυσικά δεν θα μπορούσε και τώρα να μην κάνει το ίδιο. Η εξερεύνηση του διαστήματος με αρκετή δόση περιπέτειας είναι σίγουρα κάτι το διαφορετικό από όσα έχουμε δει ως τώρα ενώ τα γραφικά έχουν κάτι το "παράξενο"... Είναι αναμφισβήτητα από τα παιχνίδια πού χρειάζονται απαραίτητα την προσεκτική ανάγνωση του manual πριν ξεκινήσει κάποιος να παίζει. Κάτι που προσωπικά





δεν τήρησα σαν ανυπόμονος παίχτης που είμαι και ξεκίνησα να παίζω χωρίς να έχω την παραμικρή ιδέα για το τι θα συναντήσω...

Η ιστορία εξελίσσεται περιληπτικά ως εξής... Παρά τις δυσοίωνες προβλέψεις (βλέπε πυρηνικός όλεθρος) το ανθρώπινο είδος εξακολουθεί να βρίσκεται στη Γη και να διανύει τον εικοστό πρώτο αιώνα. Εχει μάλιστα καταφέρει να κατακτήσει και το γαλαξιακό μας σύστημα ιδρύοντας μερικές αποικίες σε άλλους πλανήτες! Επειδή όμως από την φύση μας δεν μας αρέσει να καθόμαστε και πάρα πολύ καιρό σε ησυχία αρχίζουμε ξανά τις συγκρούσεις... Θα ανακαλύψετε νωρίς τις πολλές δυνατότητες του παιχνιδιού αφού η μεγάλη του ποικιλία στις επιλογές και τις ιδέες κάνουν το παιχνίδι ιδιαίτερα ενδιαφέρον. Επίσης οι προσωπικοί βοηθοί και γενικά το όλο επιτελείο των συμβούλων που σας έχουν διατεθεί θα σας διευκολύνουν την ζωή με τις πληροφορίες και τις υποδείξεις τους. Τα πάντα κοντρολάρονται απλά, επιλέγοντας οποιαδήποτε λειτουργία θέλετε από το menu με την χρήση του mouse.

Η προσοχή σας τώρα σαν επικεφαλής πρέπει να δοθεί στην δημιουργία κατοικιών, εργοστασίων, μονάδων ενέργειας και φυσικά όλα αυτά να γίνουν σε περιβάλλον ικανό να επιβιώνουν άνθρωποι! Η όλη επιχείρηση για την δημιουργία μιας αποικίας είναι μάλλον απλή. Στέλνετε ένα σκάφος στην επιφάνεια κάποιου πλανήτη και αφού βρείτε την κατάλληλη τοποθεσία αφήνετε τα ρομπότ να βάλουν τα θεμέλια. Εάν έχετε το αναγκαίο υλικό μπορείτε να ξεκινήσετε αμέσως την κατασκευή, επιλέγοντας απλά τον τύπο του κτιρίου πού θέλετε να φτιάξετε. Το κόλπο στην όλη υπόθεση είναι να διατηρείτε σε εξέλιξη τις εργασίες κάποιας από τις αποικίες. Είναι φυσικά ευνόητο ότι κάθε πρόοδος στην εξέλιξη του παιχνιδιού σημαίνει ταυτόχρονα και την αύξηση στον βαθμό δυσκολίας του. Θα βρεθείτε λοιπόν κάποια στιγμή στην δυσάρεστη θέση να πρέπει να χτίζετε ταυτόχρονα αποικίες σε διαφορετικούς πλανήτες. Ισως μάλιστα να χρειαστεί να μεταφέρετε πρώτες ύλες από βάση σε βάση αφού είναι πιθανό να προσπαθείτε να δημιουργήσετε μία αποικία σε περιοχή όπου οι πηγές ενέργειας δεν θα είναι αρκετές. Ιδιαίτερη προσοχή δείξτε στον έλεγχο όλων των βάσεων αφού η παραμικρή αμέλεια μπορεί να οδηγήσει στην ολική καταστροφή!! Το ταξίδι ανάμεσα στα άστρα και τους πλανήτες δεν παρουσιάζει ενδιαφέρον. Αντίθετα εσείς θα πρέπει να προσπαθείτε, αντί να γυρίζετε άσκοπα στο διάστημα, να σταματήσετε σε όσο το δυνατόν περισσότερους πλανήτες και αστεροειδείς (οι οποίοι βρίσκονται κοντά σας και είναι αρκετοί) και να τους εξερευνήσετε. Αυτά που θα ανακαλύπτετε θα σας βοηθήσουν πολύ στην συνέχεια...

Ξεκινάτε το παιχνίδι με τέσσερα διαστημόπλοια και αρκετά ρομπότ που οι πολλές τους δυνατότητες θα σας φανούν εξαιρετικά χρήσιμες. Μπορείτε επίσης να συμβουλεύεστε τον γαλαξιακό χάρτη για να δείτε ποιος πλανήτης έχει αρκετό ενδιαφέρον για να τον επισκεφτείτε και Θα πρέπει βέβαια να φροντίσετε όλες τις λεπτομέρειες αυτής της επίσκεψης (άντε τώρα να "μείνεις" από βενζίνη σε κάποιο τεράστιο βουνό που το μόνο που υπάρχει είναι κασσίτερος)... Θα ήταν παράλειψη να μην αναφέρουμε ότι ο χάρτης είναι ένα καταπληκτικό 3D μοντέλο με εντυπωσιακές δυνατότητες! Πολλά από αυτά που θα δείτε θα σας θυμίσουν το Star Control 2, με την διαφορά όμως ότι όλα εδώ είναι σε 3D γραφικά και βέβαια υπάρχει πολύ μεγαλύτερο ενδιαφέρον στην εξερεύνηση!

Είναι ένα σύνθετο παιχνίδι που σίγουρα χρειάζεται κάποιο χρόνο για να "μπείτε" στο πνεύμα του, όμως αυτό δεν σημαίνει ότι υπάρχει κάποια δυσκολία στην κατανόησή του.

ΑΝΤΟΧΗ
90%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το παιχνίδι θα κεντρίσει το ενδιαφέρον ακόμη και σε όσους δεν δηλώνουν φανατικοί του είδους....

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	81

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

SERVICE H/Y
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

N C C

386 DX/40 MHZ
4MB RAM -420 MB HD W.D.
1 F D 3 1/2 - 1,44
SVGA C.L., 5424 1MB TRUE COL.
Q MONITOR S VGA COLOR SOUNDBLASTER COMP, MOUSE,
DR DOS 6.0 ORIGINAL
239 000!!!

486 DX/40 MHZ
420 MB HD W.D. 4MB RAM
SVGA 3L.B-C.L. 5428 TRUE COL.
1 FD 3 1/2 - 1,44
HANTAREX CRYSTAL 14' '0.8 L.R.-N.I
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
279.000!!!

486 DX2/50 MHZ
420 MB HD
SVGA 3L.B. C.L.5428 TRUE COL.
1 F.D. 3 1/2 - 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
311.000!!!

486 DX 2/66 MHZ
420 MB HD
SVGA 3 L.B. C.L. 5428 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
315.000!!!

CD ROM

CD ROM SONY DOUBLE	39.000
CD ROM MITSUMI DOUBLE	42.000
CD ROM PANASONIC DOUBLE	46.000
CD ROM PANASONIC GREATIVE 563B+ RHOTOSTYLER 2+CROLLIER	61.000
ΠΡΟΣΦΟΡΑ	
CD ROM MITSUMI SINGLE	26.000

MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2 ORIGINAL	21000
SOUNDBLASTER PRO ORIGINAL	32000
SOUNDBLASTER 16	39500
PRO SONIC 16	32000
MEDIA VISION PRO 16 BIT	29000
SOUND PLUS συμβ. με DOS και WIN	12300
SOUND PLAYER 16 bit.συμβ. με DOS και WIN	22900
SAUND BLASTER συμβ. με WIN	5900

HARD DISKS

HD 200MB WEST DIGITAL	48000
HD 340MB WEST DIGITAL	54000
HD 420MB WEST DIGITAL	59000
HD 540MB WEST DIGITAL	69000
HD 730GB WEST DIGITAL	87000
HD 1 GB WEST DIGITAL	144000

PRINTERS

CITIZEN - STAR - CANON - HP	
Όλα τα μοντέλα	Call
STAR LC - 100	49.000
SWIFT 200 COLOR	90.000
CITIZEN PROJET II	90.000
CANON BJ 200	79.000

CO PROSESSOR

287	CALL
387-SX25	CALL
387-DX40	9900
487-SX25	17000

AMIGA
CD 32 68900
ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60ΤΙΤΛΟΙ

A-1200	CALL
A-2000	99000
A-4000	CALL
MONITOR PHILIPS 8833 ST	71000
FD 31/2	19000
EXP.MEMORY 512KB	11000

UPGRADE

MOTHERBOARD 486 DX/40	59000
MOTHERBOARD 486 DX2/50	71000
MOTHERBOARD 486 DX2/66	84000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 IBM	73000

ΚΑΡΤΕΣ-ΜΝΗΜΕΣ

CIRRUS LOGIC 5424 1M	21000
CIRRUS LOGIC 5428 LB1M	24000
MULTI IO LOCAL BUS	5500
SIMMS 1MB	CALL

SEGA (ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ)

SEGA MEGA DRIVE ME 3 GAME	53000
SEGA MASTER SYSTEM	22000
SEGA GAME GEAR	33000
TV TUNER (G.G.)	29000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



MULTIMEDIA

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ CD ROM ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ★

SIMON THE SORCERER	19000	UNDER A KILLINGMOON	24000	GREAT NAVABATTLES II	14900	INCA	20000
MIGHT AND MAGIC	18500	STAR KRUSADER	19500	LABYRINTTH OF TIME	15000	IRON HELIX	9500
AL QUADIM	13900	ALONE IN THE PARK 2	19000	RETURN OF THE PHANTOM	13000	CRITICAL PATH	13000
MAD DOG MAC GREE II	18500	CENTRAL INTELIGENCE	13000	AMON RA	12000	TERMINATOR RAMPAGE	15500
MYST	15000	DOOM 2	19500	BATTLE ISLE 2	19000	REBEL ASSAULT	14000
OUTPOST	19000	SHERLOK HOLMES 2	15000	MONKEY ISLAND	9500	EMPIRE DELUXE	14000
LARY 6	18000	CASTLES 2	19000	CITY IN TROUBLE	12000		
ZEPPELIN	19000	7TH GUEST	12000	KING QUEST 6	8000		

★ ΤΙΜΕΣ ΜΕ Φ.Π.Α.

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE *

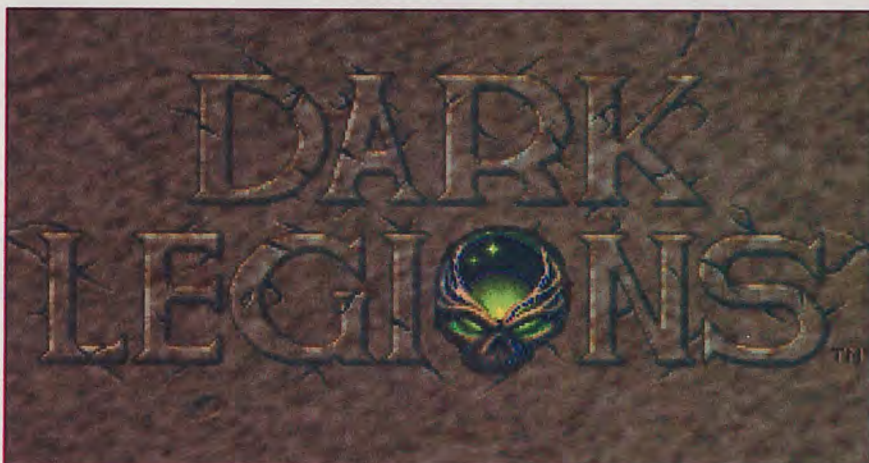
A-500	50000	DRIVE AMIGA-ATARI	13000	ATARI LYNX	24000
A-600	55000	ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K	6000	ATARI SC 124 COLOR	45000
A-2000	75000	ATARI 520 STFM	35000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB	35000
6128 GREEN	15000	ATARI 520 STE	45000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB	18500
6128 COLOR	25000	ATARI 1040 STFM	45000		
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ	25000	ATARI 1040 STE	50000		
286-386	CALL	ATARI SM 125	25000		

* ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX. 4951816





HOUSE	SSI
FORMAT	PC, PC CD-ROM
TEST	486DX/40, Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Επιτέλους. Να και ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο ανυπομονούσα να παίξω. Γιατί; Μα φίλοι μου για δυο πολύ απλούς λόγους. Πρώτον διότι πρόκειται για παραγωγή της πολυαγαπημένης μου SSI και δεύτερον γιατί ασχολείται με στρατιές από τέρατα παρμένα κατ' ευθείαν από τα επιτραπέζια. Αν προσθέσει κανείς και τον φανταστικό τίτλο (Σκοτεινές Λεγεώνες!) τότε μπορείτε πολύ εύκολα να καταλάβετε γιατί στραβοκοίταζα οποιονδήποτε προσπαθούσε να μου πάρει τις δισκέττες από τα χέρια.

Πάντως είναι αλήθεια ότι μόλις τελείωσε το install και έτρεξα το παιχνίδι ψιλοαπογοητεύτηκα. Ενα τέτοιο παιχνίδι και να μην έχει εισαγωγή; Ντροπή. Πριν από αρκετό καιρό πάντως είχα παίξει ένα demo του παιχνιδιού και ήξερα σε γενικές γραμμές τι έπρεπε να περιμένω. Το demo δεν έλεγε πολλά αλλά ήξερα κάποια από τα πράγματα που του έλειπαν και, έχοντας τυφλή εμπιστοσύνη στην SSI, ήξερα ότι το τελικό προϊόν θα ήταν σαφώς καλύτερο όπως και τελικά είναι. Αλλά πόσο καλύτερο; Αυτό θα το δούμε μαζί στη συνέχεια του review. Και ξεκινώντας θέλω να αναφέρω τη μεγαλύτερη, και ίσως τη μοναδική, αδυναμία του παιχνιδιού.

Ποιά είναι αυτή; Απλά ότι δεν υπάρχει σενάριο! Τι εννοώ με αυτό; Οτι ακριβώς διαβάσατε.

Το Dark Legions δεν έχει ούτε καν κάποιο υποτυπώδες σενάριο. Πρόκειται σε γενικές γραμμές για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής, θυμίζει αρκετά το πολυαγαπημένο μου σκάκι, όπου ο κάθε παίκτης έχει από έναν orb holder και έχει έναν και μοναδικό σκοπό. Να καταστρέψει τον orb holder του αντιπάλου του προστατεύοντας ταυτόχρονα τον δικό του. Αυτή είναι όλη κι όλη η υπόθεση του παιχνιδιού. Και σίγουρα αυτό δεν αρκεί για ένα παιχνίδι το οποίο καταλαμβάνει σχεδόν 30 Mbytes (!!!) στο σκληρό δίσκο. Είναι σαν να μου λέτε ότι κυκλοφόρησε σκάκι στο CD-ROM. Οσα εφφέ και να προστεθούν σκάκι είναι και σκάκι θα παραμείνει. Οχι ότι έχω τίποτα με το σκάκι, αντιθέτως το λατρεύω (το τάβλι είναι αυτό που μισώ και όσοι ξέρουν για το 7-1 του καλοκαιριού καταλαβαίνουν), αλλά ... Τέλος πάντων, αρκετά ασχολήθηκα με τα αρνητικά σημεία του Dark Legions. Πάντως αν μπορεί κανείς να παραβλέψει μια τέτοια παράλειψη, εγώ μπορώ γιατί είναι SSI, τότε δε μπορεί να πει τίποτε άλλο για το παιχνίδι. Σε όλους τους άλλους τομείς το Dark Legions είναι άψογο. Ναι ναι, σοβαρολογώ.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Αποκτήστε ένα modem για να μπορείτε να παίζετε διπλό εξ' αποστάσεως...



Δεν υπάρχει τίποτε άλλο που να μπορεί να δεκτεί το χαρακτηρισμό του ελλατώματος. Και ξεκινάμε με τα γραφικά. Τι να πει κανείς. Τι φανταστικά sprites είναι και τούτα; Το μέγεθος, η λεπτομέρεια, τα χρώματα αλλά και η κίνηση τους είναι πραγματικά απίστευτα. Δείτε για παράδειγμα την ειδική κίνηση του δαίμονα και θα καταλάβετε τι εννοώ. Ομως και το έδαφος είναι πολύ λεπτομερές και παρουσιάζει μεγάλη ποικιλία. Η κίνηση όλων των sprites είναι εξαίσια αν και μετά από αρκετό παίξιμο φαντάζει κάπως αργή και βαρετή. Ομως οι μεγάλες ομορφιές των γραφικών φαίνονται στις μάχες. Εκεί βλέπετε το έδαφος και τους χαρακτήρες κάθετα από επάνω. Ετυχε λοιπόν η πρώτη μάχη μου και μόλις οι δυο αντίπαλοι πλησιάζουν και κάνει ζουμ ... έπαθα!

Τα sprites είναι τεράστια και πολύ λεπτομερή ενώ η κίνηση τους άψογη. Το έδαφος είναι άκρως εντυπωσιακό με φοβερή λεπτομέρεια. Αλλά και ο ήχος είναι εξίσου καλός. Μουσική δεν υπάρχει αλλά τα ηχητικά εφφέ την καθιστούν περιττή. Τι εφφέ είναι αυτά; Οταν κάνετε επίθεση με τον δαίμονα





ακούτε ένα υπέροχο "You shall feel pain" ενω το βαμπίρ λέει, με υπέροχη φωνή, "I smell blood". Εξοχα. Αλλά οι ομορφιές δε σταματούν εκεί. Οταν ο δαίμονας κινείται ακούτε τα βαριά του βήματα ενώ στην κίνηση του Wraith ακούγεται μια ανατριχιαστικά παράφωνη συγχορδία βιολιών. Και όπως καταλαβαίνετε ο κάθε "χαρακτήρας" έχει τους δικούς του ξεχωριστούς ήχους, τόσο στην κίνηση όσο και στη μάχη. Κάντε το κύμα με το Water Elemental και θα ακούσετε έναν πολύ ρεαλιστικό παφλασμό ενώ όταν πίνετε αίμα με το βαμπίρ ακούγεται ένας απαίσιος ήχος ρουφήγματος. Ισως να χρειαζόταν λίγο η μουσική όταν κινείτε τη στρατιά σας αλλά και εκεί η SSI δε σας αφήνει έτσι. Ακούγονται διάφορα ηχητικά εφφέ, κυρίως κεραυνοί, τα οποία σπάνε τη μονοτονία χωρίς όμως να γίνονται κουραστικά. Κάπου εδώ όμως σταματώ την αναφορά στον ήχο του Dark Legions διότι ο χώρος τελειώνει και έχουμε αρκετά να πούμε ακόμα. Ναι, καλά καταλάβατε.

Ακολουθεί ο χειρισμός ο οποίος πρέπει να ομολογήσω ότι είναι απλούστατος. Απλά κάνετε κλίκ στον χαρακτήρα που θέλετε να κινήσετε και εμφανίζονται προς όλες τις κατευθύνσεις τα τετράγωνα στα οποία μπορεί να μετακινηθεί. Τόσο απλά. Αλλά και στη μάχη τα πράγματα είναι εξίσου απλά. Εδώ δεν υπάρχει περιορισμός και μπορείτε να κινήσετε το "τέρας" σας όπου και όσο θέλετε, και σας επιτρέπει η μορφολογία του εδάφους, ενώ ο κάθε χαρακτήρας έχει δυο είδη επιθέσεων.

Μερικοί έχουν και μια έξτρα επίθεση με συνδυασμό των δυο κανονικών επιθέσεων αλλά αυτοί είναι λίγοι. Και περνάμε, επιτέλους, στο σημαντικότατο gameplay. Εδώ και αν έχει ομορφιές το παιχνίδι. Μπορεί να του λείπει εμφανώς το σενάριο αλλά υπάρχουν άλλα στοιχεία τα οποία σχεδόν εκμηδενίζουν αυτή την έλλειψη. Κατ' αρχήν η επιλογή διπλού είναι από τα δυνατότερα σημεία του Dark Legions.

Δυστυχώς όταν παίζετε διπλό στον ίδιο υπολογιστή ξέρετε που έχει ο αντίπαλος τους στρατιώτες αλλά αν συνδεθείτε με modem ... το τέλειον! Ατελείωτες ώρες μονομαχιών και στοιχημάτων. Δοκιμάστε το και θα με θυμηθείτε. Στο μονό όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά αλλά εξίσου όμορφα. Υπάρχουν πέντε επίπεδα δυσκολίας τα οποία είμαι σίγουρος ότι θα καλύψουν όλα τα είδη και τις απαιτήσεις των παικτών.



Υπάρχουν πολλά διαφορετικά "εδάφη", τόσο σε μέγεθος όσο και σε μορφολογία, αλλά μετά από λίγο δημιουργείται μια ανεπαίσθητη εντύπωση ότι κάτι του λείπει.

Πάντως με δυο λόγια το Dark Legions είναι αφάνταστα εθιστικό σε όλες του τις μορφές έστω και με τις ελλείψεις που παρουσιάζει.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενας πραγματικά πρωτότυπος συνδυασμός σκακιού (όχι ακριβώς αλλά μοιάζει) και arcade. Η τεχνική αρτιότητα ενισχύει την υψηλότατη εθιστικότητα του παιχνιδιού αν και είναι εμφανείς οι όποιες ελλείψεις του. Τα γραφικά του είναι έξοχα ενώ ο ήχος πραγματικά συναρπαστικός χωρίς να κουράζει στο ελάχιστο.
Το gameplay είναι μεστό, με πολύ δράση αλλά και με επιλογή διπλού τόσο στον ίδιο υπολογιστή όσο και μέσω modem. Φανταστικά εθιστικό και ικανοποιητικά απλό, είμαι σίγουρος ότι θα διασκεδάσει και θα γοητεύσει όλα τα ήδη παικτών. Εξοχο!

ΑΝΤΟΧΗ

92%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αν είχε και σενάριο ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	89





HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	486DX/40, Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Είμαι σίγουρος ότι λίγο-πολύ όλοι έχετε παίξει το περιβόητο Civilization. Μα καλά, τι του βρήκαν όλοι και το έβγαλαν παιχνιδάρα; Εγω κατάφερα να παίξω αρκετά πριν το παρατήσω οριστικά. Είναι δυνατόν να αρέσει τόσο πολύ ένα τόσο κουραστικό παιχνίδι; Εντάξει, όλα τα παιχνίδια στρατηγικής είναι σχετικά κουραστικά αλλά το Civilization παραήταν! Είναι δυνατόν να κάνεις μια ώρα σχεδόν για να ανοίξεις το χάρτη σε μια και μόνο οθόνη; Απαράδεκτο. Και αν σκεφτεί κανείς ότι ο ολικός χάρτης έπιανε αρκετές οθόνες ... απελπισία!

Και αυτές οι πόλεις. Εντάξει, καλή μαγκιά να φτιάχνεις τα κτίρια που θέλεις αλλά όταν πρέπει να ξεκινήσεις από το μηδέν σε κάθε καινούρια πόλη ... φρίκη! Και αυτές οι μάχες. Συγκρούονται δυο στρατιές και εμείς έπρεπε να μυρίσουμε τα νύχια μας για να δούμε ποιός θα κερδίσει. Θα μου πείτε ότι κέρδιζε η μεγαλύτερη στρατιά αλλά πόσες φορές στη ιστορία κέρδισαν οι καλύτεροι έναντι των υπεράριθμων; Και τέτοιες παραλείψεις είναι ανεπίτρεπτες σε ένα παιχνίδι με τις φιλοδοξίες και τη φήμη που είχε το Civilization. Κατά τη γνώμη μου το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν απλά μέτριο και σίγουρα υπερεκτιμημένο. Εδώ σταματώ όμως γιατί θα γίνω κακός και δε θέλω να παρεξηγηθώ. Και να ξεκαθαρίσω ένα πράγμα. Δε βάλλω εναντίον της MicroProse, όλοι ξέρουν ότι είναι μια από τις αγαπημένες μου εταιρίες, αλλά εναντίον της κατευθυνόμενης αγοράς. Καλά, είπαν οι Αγγλοι ότι είναι καλό και έτρεξαν όλοι να το εξυμνήσουν; Γιατί; Τέλος πάντων, το θέμα μας δεν είναι το Civilization αλλά ένα είδος συνέχειας, ή μάλλον βελτίωσης, που έριξε πρόσφατα στην αγορά η MicroProse. Αναφέρομαι φυσικά στο Master of Magic και όχι στο αναμενόμενο, όχι πάντως από εμένα, Colonization. Και ναι, το Master of Magic είναι κατά πολύ καλύτερο από το Civilization. Σε τι; Ξεκινάμε από το σενάριο. Τεράστια διαφορά. Εδω το σενάριο είναι συγκεκριμένο και όχι εκνευριστικά αόριστο όπως ήταν στον προκάτοχο του παιχνιδιού. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός μάγου-ηγεμόνα ο οποίος έχει να αντιμετωπίσει από έναν μέχρι και τέσσερις αντίπαλους μάγους. Πρέπει με κάθε τρόπο να καταλάβετε την αντίπαλη πρωτεύουσα προστατεύοντας ταυτόχρονα τη δική σας, όχι μόνο από τους αντίπαλους μάγους αλλά και από διάφορες φυσικές καταστροφές που έχουν τη μορφή περιοδεύοντων τεράτων. Εντάξει, μπορεί να μην είναι και το φοβερό σενάριο αλλά συνεπάγονται διάφορες ομορφιές τις οποίες και θα δούμε αργότερα, όταν μιλήσουμε για το gameplay. Και πάμε πρώτα στα τεχνικά στοιχεία του παιχνιδιού. Τελικά το ρητό που λέει ότι "η καλή μέρα από το πρωϊ φαίνεται" ισχύει και εδώ. Μετά την υπέροχη εισαγωγή μπαίνετε στο κύριο παιχνίδι όπου αρχικά τα πράγματα θυμίζουν, και στα γραφικά, αρκετά Civilization αλλά όσο περισσότερο παίζετε τόσο αυτά βελτιώνονται. Η κύρια οθόνη του παιχνιδιού δε λέει πολλά πράγματα αν και είναι σχετικά λεπτομερής. Υπάρχουν όμως πολλές άλλες ομορφιές στα γραφικά του Master of Magic. Οταν κάνετε κάποιο global spell ή κάποιο summoning spell εμφανίζονται μερικές πολύ όμορφες οθόνες που ίσως θα ταίριαζαν περισσότερο σε ένα καλό RPG. Τέλος πάντων. Επίσης πολύ καλές είναι και οι μάχες όσον αφορά τα γραφικά. Θυμίζουν εντονότατα, αν και δεν είναι τόσο καλές, τις μάχες του αείμνηστου Centurion στην AMIGA. Οι πόλεις απεικονίζονται πολύ όμορφα και με αρκε-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Μία βόλτα στην Αθήνα μετά από βροχή και θα φτιάξετε τις καλύτερες πόλεις στο παιχνίδι...







τή λεπτομέρεια ενώ και τα menus του παιχνιδιού είναι σωστά οπτικά. Ο ήχος του Master of Magic είναι εξίσου καλός. Τα ηχητικά εφφέ κυμαίνονται σε υψηλότατα επίπεδα και κυρίως στις μάχες ενώ η εισαγωγή του παιχνιδιού έχει ομιλία χωρίς όμως κάτι τέτοιο να ακούγεται μέσα στο παιχνίδι. Αρκετά όμως με τα τεχνικά, ώρα να ασχοληθούμε με ποιό σημαντικά θέματα. Ο χειρισμός του Master of Magic δε διαφέρει σε τίποτα από αυτόν του Civilization. Είναι ακριβώς ίδιος οπότε πιστεύω ότι δε θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα. Το πρόβλημα αλλού είναι. Στο gameplay. Η μάλλον όχι πρόβλημα μιας και τα πράγματα είναι σχετικά μοιρασμένα. Και εδώ παρατηρείται μια τεράστια ομοιότητα με το Civilization αλλά υπάρχουν και αρκετές, αλλά δυστυχώς όχι ουσιαστικές, διαφορές. Ξεκινάτε από μια πόλη, την πρωτεύουσα σας, όπου έχετε και τον πύργο σας και πρέπει να εξολοθρεύσετε τους αντίπαλους μάγους επεκτείνοντας ταυτόχρονα συνεχώς την επικράτεια σας. Απλά πράγματα δηλαδή. Κτίζετε καινούρια κτίρια τα οποία σας επιτρέπουν να κτίσετε νέα είδη κτιρίων, μελετάτε καινούρια spells, μεγαλώνετε συνεχώς τις στρατιές σας και αντιμετωπίζετε αντιπάλους παρμένους κατ' ευθείαν από τα Forgotten Realms.

Ρίξτε κάποιο καταστροφικό spell σε μια από τις αντίπαλες πόλεις και υποβαθμίστε την, βρείτε νέους ήρωες, εξερευνήστε έναν αρχαίο πύργο αφού πρώτα νικήσετε το φύλακα του και άλλες τέτοιες ομορφιές. Και κάπου εδώ αρχίζουν τα αρνητικά. Κάθε φορά που δημιουργείτε κάποια νέα πόλη πρέπει να αρχίσετε από το μηδέν ενώ μόλις καταλάβετε μια αντίπαλη πόλη θα πρέπει να ξαναχτίσετε όσα κτίρια καταστράφηκαν στη μάχη. Τώρα θα μου πείτε ότι έτσι πρέπει να είναι μια και γίνεται πιο ρεαλιστικό το παιχνίδι. Δε θα διαφωνούσα αν δε γινόταν όλα αυτά με βασανιστικά αργό ρυθμό. Αλλά η απελπισία είναι η κίνηση των στρατιών σας στο χάρτη. Μια κίνηση, δυο, άντε τρεις χαριστικά σε κάθε γύρω. Και με κάθε κίνηση αποκαλύπτεται ελάχιστο μέρος του χάρτη. Για να κάνετε δηλαδή το γύρο ενός σχετικά μεγάλου νησιού, χωρίς να "ανοίξετε" το εσωτερικό του, μπορεί να χρειαστείτε μέχρι και είκοσι ή και τριάντα γύρους και να βλέπετε στο χάρτη μόνο την παράκτια περιοχή. Α-ΠΑ-ΡΑ-ΔΕ-ΚΤΟ! Δηλαδή ώρες ώρες αναρωτιέμαι αν θα μπορούσε ένα παιχνίδι να γίνει πιο αργό, σε εξέλιξη, και πιο κουραστικό. Αυτός είναι και ο λόγος που ενίσταμαι και δεν αποδέχομαι τους χαρακτηρισμούς και τις κριτικές που απέσπασε το Civilization. Ασε που λείπει και το καλύτερο σημείο του Civilization. Εδώ ο πύργος σας είναι ίδιος από την αρχή εώς στο τέλος. Δε μπορείτε να τον κάνετε όλο και καλύτερο, ότι δηλαδή γινόταν με το παλάτι στο Civilization. Τέλος πάντων. Γενικά το Master of Magic μου άρεσε πολύ περισσότερο από το πρώτο παιχνίδι, κυρίως λόγω θέματος αλλά όχι μόνο. Πάντως θα ήταν ακόμα καλύτερο αν δεν ήταν τόσο κουραστικό και ... βαρετό;





ΓΕΝΙΚΑ

Ενα "ρετουσάρισμα", αδίκως κατά τη γνώμη μου, του επιτυχημένου Civilization. Υπάρχουν πολλά νέα στοιχεία σε όλους τους τομείς. Ομορφες εικόνες προστέθηκαν στα γραφικά ενώ και ο ήχος είναι βελτιωμένος. Ο χειρισμός παραμένει ως είχε ενώ το gameplay είναι αναβαθμισμένο λόγω των spells και των μαχών. Δυστυχώς όμως και το Master of Magic είναι πολύ κουραστικό, αν και όχι τόσο πολύ, ακριβώς λόγω των ίδιων "προβλημάτων" που είχε και το Civilization. Αργή πλοκή, αχανής playing area και εκνευριστικά μικρή κίνηση στο χώρο. Καλή προσπάθεια αλλά θα μπορούσε να ήταν καλύτερη αν το Master of Magic δεν είχε μείνει τόσο προσκολλημένο στον προκάτοχο του. Αντε να δούμε και το Colo-nization τι μπορεί να μας πει.

ΑΝΤΟΧΗ

75%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εμένα πάντως δε με έπεισε ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	88
ΓΕΝΙΚΑ	85



HOUSE	SIERRA
FORMAT	AMIGA 500, A1200
TEST	A500/1MB

Του «KING» Κροντηρά.

Επιτέλους, η μεγάλη κυρία των adventures επιστρέφει στην Amiga με ένα κλασσικό παιχνίδι που είχε παρουσιαστεί 2 χρόνια πριν στα PCs. Κάτι η έλλειψη σκληρού δίσκου στο μηχάνημα της Commodore, κάτι λίγο η "ανικανότητα" της Sierra στις Motorola πλατφόρμες, την ανάγκασαν να σταματήσει την έκδοση παιχνιδιών στο συγκεκριμένο μηχάνημα. Τα χρόνια πέρασαν, εμφανίστηκε η A1200 (της οποίας όμως το KQ6 με τα 256 χρώματα δεν απασχολεί αυτό το review), οι σκληροί δίσκοι έκαναν τα πρώτα τους βήματα στις Amigas... Ετσι η Sierra πήρε την σωστή απόφαση και το παιχνίδι τελικά κυκλοφόρησε. Απ' ό,τι φαίνεται όμως η μητέρα όλων των adventures δεν έμαθε τίποτα για την διαχείριση μνήμης του μηχανήματος, την ύπαρξη του blitter, του copper και των άλλων δυνατοτήτων της Amiga, όπου υπερτερεί από τα PCs. Οπότε απομένει μόνο ο 68000 να σηκώσει το βάρος πολλών Mbytes γραφικών και κίνησης. Ενας τέτοιος 68000 στα 7+ Mhz καλείται

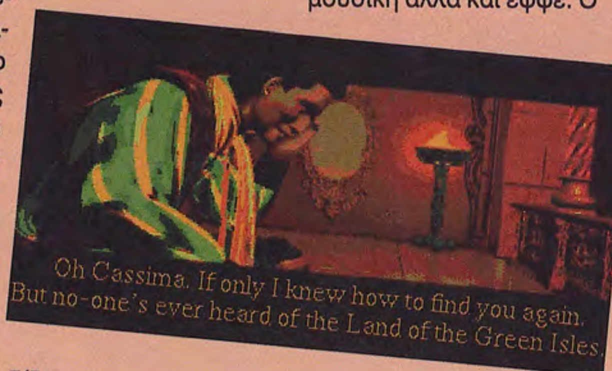
ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν δεν έχετε δεύτερο drive σπεύσατε να αποκτήσετε. Κοιτάξτε την μικρή συλλογή με τα adventure σας.



χωρίς την βοήθεια των ειδικών/βοηθητικών chips της Amiga να συμπεριφερθεί σαν PC επεξεργαστής και έτσι τα "καταφέρνει" σαν ένας 286 στα 16 MHz.

Από αυτό συμπεραίνετε αμέσως ότι: 1) Το παιχνίδι είναι πάναργο στο φόρτωμα από δισκέτες (οι οποίες είναι πάρα πολλές) και ακόμα κι αν έχετε 2 drives ο χρόνος αλλαγής οθόνης φτάνει τα 60 δευτερόλεπτα! Ευτυχώς υποστηρίζεται η δυνατότητα install σε σκληρό δίσκο, αν διαθέτετε, κερδίζοντας αρκετό χρόνο. 2) Η κίνηση ή το animation αν προτιμάτε είναι μεν ποιοτική αλλά αργεί αρκετά.
3) Τα χρώματα είναι μόνο 32.



Τί σημαίνουν τώρα όλα αυτά όταν καθήσετε να παίξετε; Οτι το παιχνίδι από δισκέτες είναι κουραστικό για να το τελειώσετε και σίγουρα δεν ανταποκρίνεται στα στάνταρ της εποχής μας. Το μόνο που διασώζεται είναι ευτυχώς ο ήχος αφού η εταιρία εκμεταλλεύεται τις θαυμάσιες ηχητικές δυνατότητες του μηχανήματος σε μουσική αλλά και εφφέ. Ο χειρισμός γίνεται με το mouse με το οποίο δεν υπάρχει περίπτωση να δυσκολευτείτε στην επιλογή κάποιου αντικειμένου ή προσώπου. Εχει διατηρηθεί το στοιχείο αλλαγής λειτουργίας του κέρσορα με το δεξιό πλήκτρο του και εκτέλεσής της με το αριστερό. Για την υπόθεση δεν χρειάζεται



ΓΕΝΙΚΑ

Υπάρχει μια σχετική έλλειψη adventures στην Amiga. Ετσι το KQ6 πρέπει να το προτείνουμε ανεπιφύλακτα στους φανατικούς με γερά νεύρα. Τα υπόλοιπα παράπονά μας και τα δικά σας βέβαια ελπίζω να φτάσουν στα αυτιά της Sierra.









να πούμε πολλά πράγματα. Ολα έχουν γραφτεί τουλάχιστον 2 χρόνια πριν για τους συμβατούς και δεν έχει αλλάξει τίποτα. Υπάρχει και εκείνη η εντυπωσιακή -για τότε- εισαγωγή, καθόλου εντυπωσιακή πλέον που δείχνει τον πρίγκιπα Αλέξανδρο, όχι τον Μακεδόνα, αλλά τον γιο του θρυλικού Graham, να ψάχνει την αγαπημένη του. Σαν gameplay το παιχνίδι δεν είναι μια απλή ιστορία αγάπης αλλά διαθέτει πρωτοπορειακά στοιχεία, έστω και αν εξαντλούνται στο επίπεδο του παραμυθιού (κάντε μια βόλτα στον Κάτω Κόσμο του και τα ξαναλέμε).

Οσο για την λύση του παιχνιδιού, την έχουμε δημοσιεύσει για συμβατούς παλιά και δεν θα σας κουράσω τώρα με "αρχίζοντας την περιπέτεια". Δεν αποκλείεται όμως να πείσουμε τον ShadowCaster να την δημοσιεύσει ξανά στις σελίδες μας, αν τα γράμματά σας είναι τόσο επιτακτικά.



ΑΝΤΟΧΗ

72%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Κορυφαίο adventure, κορυφαίο μηχάνημα, η Sierra άργησε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	81
GAMEPLAY	89
ΓΕΝΙΚΑ	80



BLOODNET

HOUSE	GAMETEK
FORMAT	AMIGA 1200/PC
TEST	AMIGA 1200

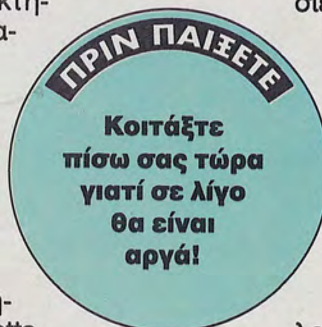
Του Derek Dela Fuente

Βαφτισμένο σαν "role playing animated graphic adventure", το συνολικό στυλ του παιχνιδιού μπορεί να περιγραφεί από εμάς σαν ένα Gothic Cyberpunk game, με τον χαρακτηρισμό gothic να ανταποκρίνεται σε όλες εκείνες τις σκηνές που έρχονται στο μυαλό μας όταν σκεφτόμαστε τον Δράκουλα και την Τρανσυλβάνια και το Cyberpunk είναι το φουτουριστικό στοιχείο επιστημονικής φαντασίας με αναρχικές αποχρώσεις.

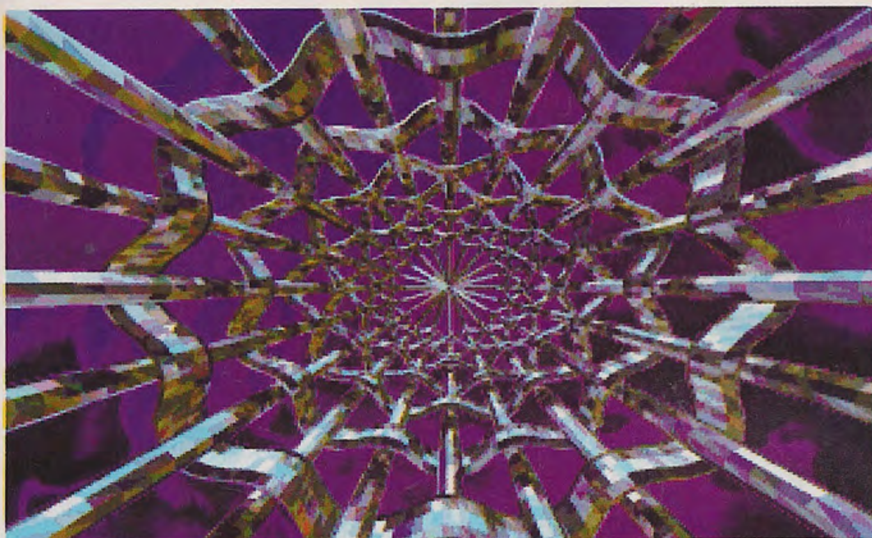
Το παιχνίδι έχει δύο χωροχρονικά "στησίματα", την Νέα Υόρκη του 2094 που θυμίζει υπερβολικά το Blade Runner, και το Cyberspace, έναν χώρο virtual reality όπου υπολογιστές και συστήματα τηλεπικοινωνιών επικοινωνούν ελεύθερα μεταξύ τους. Η σκέψη των χαρακτήρων μπορεί να μεταφερθεί στο cyberspace όπου οι νόμοι της επιστήμης και της ανθρωπότητας δεν εφαρμόζονται πλέον.

Ξεκινάτε το παιχνίδι στο εργαστήριο Deidre Tactketts. Μια νευρική εμφύτευση επιτρέπει στον Stark να έχει πρόσβαση στο Cyberspace. Από το τερματικό του εργαστηρίου θα επιλέξει το μενού που θα του επιτρέψει να φτάσει νότια στο τερματικό των FAT που εμφανίζεται σαν ένα κρυστάλλινο ανθρώπινο σώμα προσκολλημένο σε μια περιστρεφόμενη σφαίρα. Η FAT σας αφήνει να ταξιδέψετε σε διάφορες cyberpace τοποθεσίες. Για παράδειγμα όταν φτάσετε στο "πηγάδι" εκεί θα βρείτε ένα τμήμα περιοδικού που θα σας δώσει πληροφορίες για μελλοντικά γεγονότα. Το παιχνίδι μπορεί να συγκριθεί με το Rex Nebular και είναι εξαιρετικά μεγάλο και γραμμικό με σοβαρό αριθμό περιοχών στον χάρτη της πόλης. Ο χάρτης θα εμπλουτιστεί με νέες περιοχές κάθε φορά που τις ανακαλύπτετε. Αυτές περιλαμβάνουν: the Abyss, που είναι ένα αγαπημένο μπάρ, για τους τυχοδιώκτες. Ολοι οι μισθοφόροι στο Abyss μπορούν να στρατολογηθούν για να υπηρετήσουν τους σκοπούς σας. Ο καθένας έχει διαφορετικές ικανότητες, προσωπικότητα, δυνάμεις και αδυναμίες. Μερικοί είναι άγνωστοι στον Stark, άλλοι τον γνωρίζουν αρκετά καλά και πρέπει να τους παρατηρήσετε και να στρατολογήσετε τουλάχιστον 2 από αυτούς. Καλό είναι πάντα να διατηρείτε την ομάδα σας μικρή.

Αλλη μια περιοχή είναι το Cloisters όπου ζουν οι Ιππότες του Ερυθρού Σταυρού, στο Ανω Μανχάτταν. Δεν θα βρείτε εύκολα την είσοδο στο κτίριο αυτό ε-











ΓΕΝΙΚΑ

Η ιστορία είναι περίεργη και πρωτότυπη και είναι από τις καλές περιπτώσεις που συνοδεύεται με μερικά από τα πιο εντυπωσιακά γραφικά που έχουν εμφανιστεί σε adventure νέας γενιάς. Ενα παιχνίδι που έλλειπε από τους χρήστες της A1200.

κτός και αν μεταμφιεστείτε σε βρυκόλακα. Στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού ο Stark -που αν δεν το καταλάβατε ακόμα είναι ο πρωταγωνιστής- μπορεί να αναμειχθεί με τον κόσμο άνετα ακόμα και με τα πιο περίεργα άτομα που γεμίζουν τους δρόμους του Μανχάτταν. Το τάγμα όμως του Κόκκινου Σταυρού γρήγορα καταλαβαίνει την πραγματική σας ταυτότητα. Οπως στο Rex Nebular και εδώ πρέπει να αλληλοεπιδράσετε πάνω στα αντικείμενα και να κάνετε πράγματα σε ανορθόδοξη σειρά για να επιτύχετε τον σκοπό σας. Για παράδειγμα για να επιτύχετε πρόσβαση στο Cloisters πρέπει να μεταμφιεστείτε χρησιμοποιώντας καλλυντικά που παίρνετε από τις κοπελλιές του παραδίπλα καταστήματος! Μέσα θα μάθετε πώς να σκοτώνετε τους βρυκόλακες και θα αποκτήσετε τα ανάλογα όπλα. Τέλος θα μπορέσετε να στρατολογήσετε και ένα μέλος των Red Cross σαν μέλος της ομάδας σας. Ακόμα το κείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη σας δίνει συνεχώς πληροφορίες και tips για το παιχνίδι.

ΑΝΤΟΧΗ 84%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εξαιρετικό δείγμα δουλειάς της Amiga 1200.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	91
ΓΕΝΙΚΑ	86





HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA 500/A1200/PC
TEST	AMIGA 500

Του **Ν.Κροντηρά**

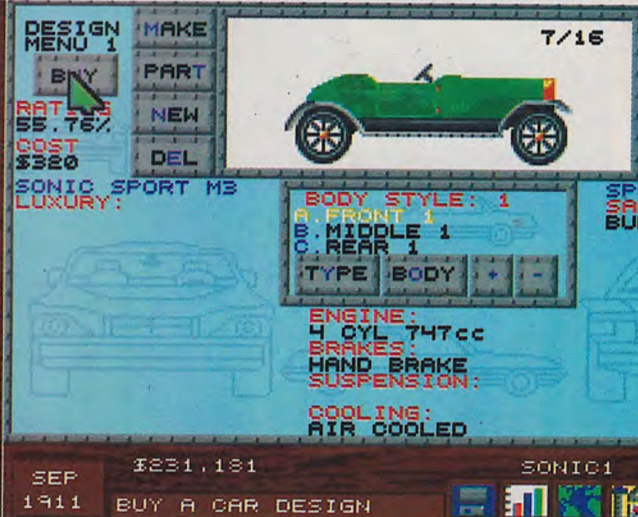
έλετε να γίνετε Henry Ford στην θέση του Henry Ford; Ακόμα κι αν προτιμάτε τον Harrison Ford(!) το τελευταίο δημιούργημα της Impressions δεν θα σας αφήσει αδιάφορους.Στους δρόμους της Αθήνας δεν κυκλοφορεί ούτε ένα αυτοκίνητο. Οι άνθρωποι και ειδικά οι αρχισυντάκτες του USER δεν μουτζώνουν τόσο συχνά, αν και συχνά πυκνά πέφτουν αναπόφευκτα πάνω σε κανένα καθηγητή της Νομικής. Τα λεωφορεία της Ακαδημίας δεν πατάνε τον κόσμο.

Γιατί όλα αυτά; Μα διότι βρισκόμαστε στο έτος 1908 και η αυτοκινητοβιομηχανία δεν υφίσταται ούτε σαν ιδέα αλλά ούτε σαν πρακτική! Ομως ξαφνικά μια ιδέα ξεπηδά από την Amiga σας: να κατασκευάσετε αυτοκίνητα.Το παιχνίδι ξεκινά με τον καθορισμό δυσκολίας από το πανδύσκολο όπου πρέπει να πάρετε δάνειο μέχρι το πανεύκολο που σημαίνει ότι ήδη είστε ένας πλούσιος άνθρωπος με σκοπό της ζωής σας να γίνετε πάμπλουτος.Με τα λεφτά στο χέρι (με τον ένα ή τον άλλο τρόπο) ύστερα κάνετε τις εξής ενέργειες ανεξαρτήτως σειράς: Κατασκευάζετε ένα ή περισσότερα εργοστάσια γιανα παράξουν τα εκπληκτικά σας μοντέλα. Υστερα βρίσκετε τον κατάλληλο αριθμό εργατών και τεχνικών που οι μεν ασχολούνται μόνο με την κατασκευή/συναρμολόγηση αυτοκινήτων και οι δε με την ανεύρεση νέων τεχνικών μερών του αυτοκινήτου ώστε τα μοντέλλα σας να γίνουν ανταγωνιστικά και τις περισσότερες φορές μοναδικά.Από το εικονίδιο Administration έρχεστε επίσης σε επαφή με την τράπεζά σας για να δείτε πώς πάνε οι καταθέσεις σας και το ρευστό σας αλλά και να εξασφαλίσετε κανά δανειάκι αν τα πράγματα πάνε άσχημα. Κάποια στιγμή πρέπει να σχεδιάσετε τα μοντέλλα ώστε να τα βάλετε σε κατασκευή μετά. Πηγαίνετε στο κατάλληλο μενού όπου πρωτοδιαλέγετε τον τύπο του αυτοκινήτου με τον οποίο θα ασχοληθείτε: οικογενειακό αυτοκίνητο, σπορ, ημιφορτηγό, λιμουζίνα, ανατρεπόμενο φορτηγό, αυτές είναι οι επιλογές. Ο σχεδιασμός δεν γίνεται δυστυχώς εξολοκλήρου από εσάς όπως ίσως να θέλατε αλλά ανάλογα με την εποχή επιλέγετε το μπροστινό μεσαίο και πίσω τμήμα του αυτοκινήτου από έτοιμα κομμάτια που σας προσφέρει το παιχνίδι. Η ποικιλία αυτή αυξάνεται με την πάροδο των χρόνων και τις επενδύ-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πηγαίνετε να δουλέψετε σε καμμία αυτοκινητοβιομηχανία ή να περάσετε έλεγχο από ΚΤΕΟ και τα ξαναλέμε!





σεις που κάνετε σε έρευνα. Αν θέλετε όμως μπορείτε να αγοράσετε ένα έτοιμο σχέδιο -από τον Pininfarina υποθέτω ή τον Bertone- πράγμα που συχνά είναι ριζοσπαστική κίνηση. Τα τεχνικά στοιχεία πέραν της εμφάνισης όπως οι προφυλακτήρες και οι αναρτήσεις βρίσκονται σε ξεχωριστό μενού απ'όπου τα επιλέγετε. Υστερα φτιάχνετε το πρωτότυπο μοντέλο και το τεστάρετε σε ειδικά τεστ και σας δίνετε ένα rating για το κατασκευάσμά σας. Τώρα επιστρέφετε στο εργοστάσιο και ορίζετε πόσοι εργάτες θα δουλεύουν σε κάθε μοντέλλο και ποιά μοντέλλα θα κατασκευάζει κάθε εργοστάσιο. Α, ξέχασα να πω ότι ανεξάρτητααπό τα εργοστάσια που δημιουργείτε πρέπει σε κάθε χώρα να έχετε και γραφεία αντιπροσωπείες απ'όπου πουλάτε τα αμάξια. Την τιμή του αυτοκινήτου την κανονίζετε είτε για όλες τις χώρες είτε για κάθε μία ξεχωριστά, πράγμα που είναι πιο σωστό όταν στέλνετε μακριά τα προϊόντα σας και επιβαρύνονται με ταμεταφορικά ή η χώρα είναι πολύ φτωχή. Υπάρχουν τόσα πολλά να προσθέσει κανείςγια το παιχνίδι όπως ότι είναι icon/mouse driven εξολοκλήρου, ότι παίζεταιμε γύρους που κρατούν μήνα -στο παιχνίδι βέβαια- ότι σε τακτά χρονικά διαστήματα θα πρέπει να αναπροσαρμόζετε τα μοντέλλα σας πράγμα που τρώει πολύ χρόνο και είναι κουραστικό, ότι μπορείτε να έχετε πολλά -αλλά όχι αρκετά-στοιχεία για τον ανταγωνισμό ή συμβουλές για την επιχείρησή σας... Είναι τόσο πολλά που μας αναγκάζουν να κλείσουμε με μερικά Tips: Ξεκινήστε να παίζετε στο Very Easy με τα 250.000 δολλάρια, Βάλτε σαν έδρα σας την North Eastern America και ανοίξτε γραφεία στα εξής μέρη: όλη την Βόρεια Αμερική και την Βόρεια Ευρώπη αφού στην αρχή του αιώνα δεν θα πουλήσετε τίποτα σε άλλα μέρη του κόσμου. Στα ίδια μέρη περιορίστε και την διαφήμισή σας.

A WHOLE NEW LOOK!

IF YOU'VE BEEN WATCHING SONIC1 THEN YOU CAN'T HELP HAVING SEEN THEIR LATEST INNOVATION, THE FAMILY SALOON. ITS STYLING IS QUITE UNLIKE ANYTHING THAT WE HAVE SEEN SO FAR. THE BIG QUESTION IS, WILL THERE BE A MARKET FOR IT?







ΓΕΝΙΚΑ

Η Impressions μας είχε αλλάξει τα φώτα τα τελευταία χρόνια με τα παιχνίδια στρατηγικής της που ενώ ήταν εθιστικά είχαν προβλήματα τεχνικής και γενικά εξελίσσονταν πολύ αργά. Το Detroit δεν ξέφυγε ακριβώς από αυτά τα πλαίσια αλλά διατηρεί την εθιστικότητα με βελτιωμένη τεχνική.

ΑΝΤΟΧΗ

89%



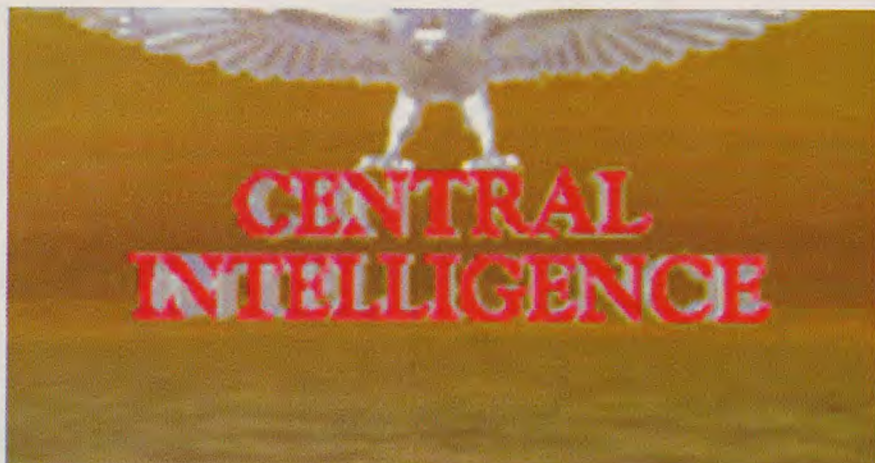


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μην πάρετε αυτοκίνητο και αν πάρετε μην το τρακάρετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	35
ΗΧΟΣ	45
GAMEPLAY	88
ΓΕΝΙΚΑ	82





HOUSE	OCEAN
FORMAT	PC, CD-ROM
TEST	486DX/40, Compro Sound Pro

Του **Π. Δημόπουλου**

Κι άλλη στρατηγική; Ελεος πια! Που πήγαν όλα τα adventures και τα RPGs που στήριζαν τόσο καιρό τα PC; Τέλος πάντων. Αλήθεια αναρωτιέμαι πόσοι από εσάς είχαν παίξει το υπέροχο Covert Action στην AMIGA. Γιατί ρωτάω; Μα γιατί και το νέο παιχνίδι στρατηγικής της Ocean στο ίδιο μήκος κύματος κινείται. Είναι γεγονός ότι μας έχουν ψιλο-κουράσει όλα αυτά τα παιχνίδια στρατηγικής όπου σας ανατίθεται ο ρόλος κάποιου πολέμαρχου και όλα τα συναφή. Από το χώρο γενικά λείπουν οι παραγωγές που έχουν να πουν κάτι εντελώς διαφορετικό από τα τετριμένα. Και το Central Intelligence κάνει ένα μεγάλο βήμα προς αυτή την κατεύθυνση. Τι εννοώ; Από τον τίτλο και μόνο (αν προσθέσετε και το Agency στο τέλος έχετε την ολόγραφη απόδοση της περιβόητης C.I.A.) κατάλαβα περί τίνος επρόκειτο το παιχνίδι. Το Central Intelligence ασχολείται με τις πολιτικο-οικονομικο-στρατιωτικές επεμβάσεις και την άσκηση παρα-κρατικής και παρα-κυβερνητικής εξουσίας που ασκούν οι "μυστικές" υπηρεσίες πληροφοριών ανά τον κόσμο. Και λέω ανά τον κόσμο διότι δεν υπάρχει μόνο η CIA. Να αναφέρω την "κρατική" KGB και τη στρατιωτική GRU της Ρωσσίας, τη δική μας ΕΥΠ, τη βρεττανική MI6, τη φοβερή MOSSAD (η καλύτερη στον κόσμο) του Ισραήλ, τη γαλλική Surete,την τουρκική (γκρ) MIT ή τη Sigurimi της γειτονικής μας Αλβανίας; Ολες αυτές οι γνωστές και μη εξαιρετέες οργανώσεις λοιπόν υπάγονται τυπικά στο υπουργείο εσωτερικών της εκάστοτε χώρας και είναι υπεύθυνες για την ασφάλεια του κράτους.Είναι όμως τα πράγματα τόσο ιδανικά και "διαφανή"; Φυσικά όχι. Είναι πλέον κοινό μυστικό ότι όλες οι προαναφερθείσες οργανώσεις όχι απλά σχεδιάζουν αλλά και εφαρμόζουν ή μάλλον, επίσημα τουλάχιστον, "ενισχύουν" την εξωτερική πολιτική τηςχώρας τους. Και τι περιλαμβάνουν οι αρμοδιότητες τους; Πολλά και διάφορα. Από δολοφονίες πολιτικών προσώπων, κατασκοπία και αντικατασκοπία μέχρι δολιοφθορά αλλά και συγκαλυμένες στρατιωτικές επεμβάσεις. Μέχρι τώρα πιστεύω ότι θα έχετεκαταλάβει με τι ασχολείται το Central Intelligence. Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Κάπου στη λατινική Αμερική υπάρχει κάποιο νησί το οποίο παρουσιάζει απρόσμενη οικονομική ανάπτυξη ενώ η κυβέρνηση του δεν πρόσκειντα στις Η.Π.Α.Εσείς είστε ανερχόμενο στέλεχος της υπηρεσίας πληροφοριών και καλοβλέπετε τη θέση που κάποτε κατείχε και ο ίδιος ο George Bush, αυτή του διευθυντή. Και επιτέλους σας δίνεται η ευκαιρία. Η κατάσταση που επικρατεί στο νησί SaoMadrigal είναι εξαιρετικά κρίσιμη και ευαίσθητη αλλά αν τα καταφέρετε στο έργο σας τίποτα δε θα μπορέσει μετά να σταθεί στο δρόμο σας. Τα πράγματα όμως είναι αρκετά περίπλοκα. Η κυβέρνηση του νησιού αρνείται πεισματικά να συνεργαστεί με τις Ηνωμένες Πολιτείες αλλά ο λαός παρουσιάζεται δυσαρεστημένος και έχει ήδη σχηματισθεί ο πυρήνας μιας αντικαθεστωτικής οργάνωσης. Και κάπου εδώ ξεκινάει η δική σας παρέμβαση. Εχετε στη διάθεση σας πολιτικούς, στρατιωτικούς αλλά και πράκτορες προπαγάνδας με τον απαραίτητο εξοπλισμό. Χρησιμοποιείτε αυτούς τους πράκτορες για να κάνετε πολιτική προπαγάνδα τυπώνοντας αντικυβερνητικά φυλλάδια,ανατινάζοντας στρατηγικούς στόχους ή και δολοφονώντας εξέχοντα πρόσωπα. Μπορείτε να προσαρτήσετε τους φοιτητές του νησιού, πολύ σημαντικό, ώστε να έχετε την υποστήριξη και τη συνεργασία της νεολαίας. Με δυο λόγια πρέπει ναπροετοιμάσετε το έδαφος για την εξέγερση, την ανατροπή της υ-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κάντε τα πάντα αρκεί να μην δείτε το J.F.K......







πάρχουσας κυβέρνησηςκαι την αποδοχή της επανάστασης από τους πολίτες του Sao Madrigal. Ομως το μεγαλύτερο μέρος του στρατού αλλά και της πολιτικής κυβέρνησης είναι με το μέρος του/της προέδρου οπότε τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα. Εγω πάντως δεν έχω καταλάβει ένα πράγμα. Κατόρθωσα να προσαρτήσω στην επανάσταση το 99%του νησιού αλλά και να σκοτώσω τον πρόεδρο και το παιχνίδι δεν τελείωσε. Δηλαδή τι άλλο πρέπει να κάνω; Τέλος πάντων. Γενικά όσον αφορά το σενάριο το Central Intelligence στέκεται πάρα πολύ καλά αλλά υπάρχουν και αρκετά προβλήματα. Η εξέλιξη των γεγονότων είναι γενικά σωστή αλλά όχι και τόσο ομαλή μιας και ο χρόνος περνά αστραπιαία. Επίσης πιστεύω ότι οι προγραμματιστές της OCEAN δεν σκέφτηκαν κάποιες παραμέτρους. Τι εννοώ; Θα σας δώσω ένα πολύ απλό παράδειγμα. Εχω δολοφονήσει τον πρόεδρο του νησιού και όμως αυτός συνεχίζει να κάνει ανακοινώσεις! Και το παιχνίδι σίγουρα δεν περιλαμβάνει βρυκόλακες! Τι να κάνουμε όμως, ο χώρος πάσχει από παιχνίδια τέτοιου τύπου οπότε μπορούμε να συγχωρήσουμε κάποιες παραλείψεις, όχι όλες φυσικά. Γιατί δυστυχώς το Central Intelligence έχει και άλλα προβλήματα. Κατ' αρχήν ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι φοβερά πολύπλοκος. Πρέπει να κάνετε δεκαπέντε επιλογές (που λέει ο λόγος) για να τυπώσετε φυλλάδια. Πρέπει να επιλέξετε το πράκτορα προπαγάνδας που θα το κάνει,πρέπει κατόπιν να επιλέξετε ποιός θα τον βοηθήσει και τέλος να επιλέξετε το μέρος στο οποίο θα γίνει η διανομή των φυλλαδίων. Ουφ! Τι, σας φαίνεται απλό;Για παίξτε και θα δείτε. Υπάρχουν δεκάδες υπο-menus αλλά μέχρι να κάνετε και την τελική επιλογή κανένα από αυτά δε σας βοηθάει. Με τον καιρό βέβαια θα το συνηθίσετε και θα το κάνετε σχεδόν μηχανικά αλλά μέχρι τότε θα "φτύσετε αίμα".Γιατί δε διάβαζα το manual; Ποιός το είπε αυτό; Αλλά είναι manual αυτό; Δε βοηθάει καθόλου όσον αφορά το χειρισμό αλλά και την εξέλιξη του παιχνιδιού. Το έχω διαβάσει δεκάδες φορές για να καταλάβω πως τελειώνει το παιχνίδι αλλάτίποτα. Αλλο απαράδεκτο σημείο του χειρισμού είναι ότι για να διώξετε κάθε menu που εμφανίζεται πρέπει να κάνετε κλικ με το ποντίκι έξω από αυτό. Ισως να μην ακούγεται σημαντικό αλλά μετά από αρκετό παίξιμο καταντά πολύ κουραστικό.Και περνάμε στα τεχνικά του Central Intelligence. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απόλυτα λειτουργικά ενω διαπιστώνουμε και πολλές ομορφιές. Η κάθε τοποθεσία του νησιού είναι μια υπέροχη digitized εικόνα. Ο close-up χάρτης που εμφανίζεται μόλις επιλέξετε κάποια τοποθεσία είναι πάρα πολύ καλός όσον αφοράτην λεπτομέρεια. Υπάρχουν μερικές video animated sequences για τα πιο σημαντικά γεγονότα οι οποίες δίνουν μια πολύ όμορφη αίσθηση στο παιχνίδι. Οσον αφορά τον ήχο τα πράγματα είναι διφορούμενα. Υπάρχουν μερικά υπέροχα ηχητικά εφφέ τα οποία όμως ακούγονται όποτε "του καπνίσει", στις πιο άσχετες περιστάσεις. Κατάτα άλλα όμως τίποτα. Ηχητική νέκρα. Γενικά το Central Intelligence απογοητεύει σχετικά στον τεχνικό τομέα μιας και δεν εκμεταλεύεται όσο θα έπρεπε τις δυνατότητες του CD-ROM. Υπάρχουν πολλά εντυπωσιακά στοιχεία αλλά η προσοχή δεδόθηκε εκεί που θα άρμοζε. Πάντως αξίζει τον κόπο.

ΓΕΝΙΚΑ

Αρκετά πλούσιο παιχνίδι το οποίο όμως δεν καταφέρνει να κρύψει τις αδυναμίες του. Το gameplay είναι πολύ εθιστικό, κυρίως λόγω θέματος, αλλά τεχνικά είναι λίγο "τσαπατσούλικο". Εντυπωσιάζει εκεί που δε χρειάζεται και παρουσιάζει μια περιέργη αλλά και πολύ περιοριστική γραμμικότητα. Εμένα προσωπικά μου άρεσε πολύ αλλά αν το δούμε αντικειμενικά έχει πολλά προβλήματα. Σίγουρα δεν εκμεταλεύεται στο έπακρο τη χωρητικότητα του CD. Πάντως είναι πολύ καλό χωρίς όμως να φτάνει, από άποψη πληρότητας, το Covert Action ή το Cardinal of the Cremlin. Φαίνεται πειραματική παραγωγή οπότε μπορώ μόνο να ελπίσω ότι στο μέλλον θα υπάρξει βελτίωση μια και το θέμα είναι σχετικά ανεκμετάλευτο.

ΑΝΤΟΧΗ 80%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

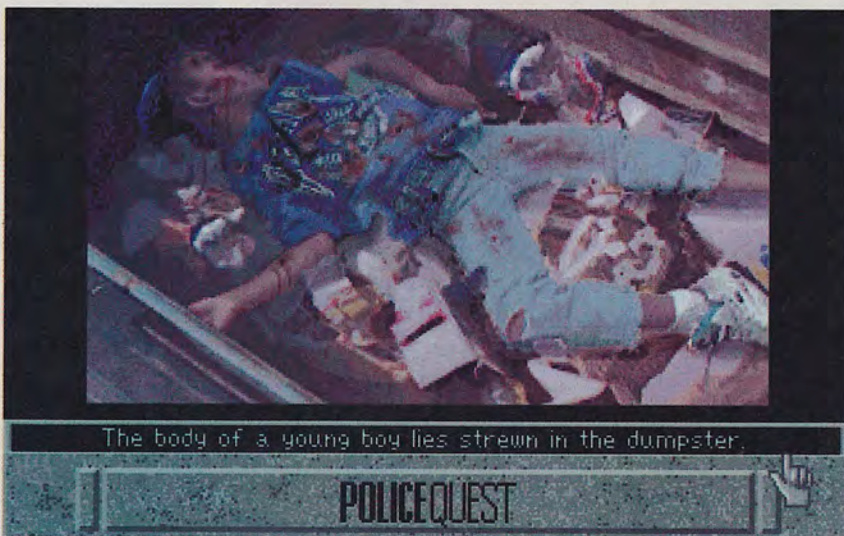
Χρειαζόταν λίγη προσοχή ακόμα .

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	86

spell shop

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

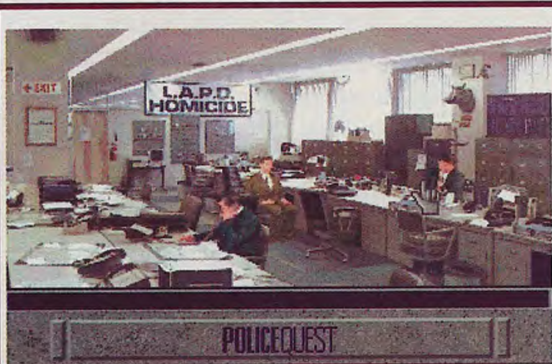
Hellοοοο nurse - εννοώ αναγνώστες! Τι; Μη μου πείτε ότι δεν έχετε δει τους υπέροχους Animaniacs; Ντροπή! Πάντως πάλι τα κατάφερε ο κύριος Spielberg. Εντάξει, μπορεί τα Tiny Toons να μην ήταν και τόσο πετυχημένα αλλά οι Animaniacs είναι ΦΟ-ΒΕ-ΡΟ. Καλά μου φαίνεται ότι δεν πάω καλά. Εδω πρόκειται για το Spell Shop και εγω ασχολούμαι με κινούμενα σχέδια. Ωρα να αφήσω τους παλιμπαιδισμούς πριν ο Κροντηράς με κάνει ρεζίλι σε όλους τους γνωστούς (και κυρίως τις γνωστές)! Και η φάλλαγα των μαύρων ιπποτών της τάξεως του Tempus πορευόταν στο δρόμο προς το αποτρόπαιο Zhentil Keep. Ο Fzoul Chembryl δε θα γλίτωνε αυτή τη φορά, ο ναός του Bane έπρεπε να καταστραφεί επιτέλους. Λίγα μίλια όμως μακριά από την καταραμένη πόλη ένα γκρίζο σύννεφο έκανε την εμφάνιση του στον καταγάλανο ουρανό. Οι ιππότες σταμάτησαν σαστισμένοι τα άλογα τους καθώς κεραυνοί χτύπησαν τον δρόμο. Ενας ιππότης, με έναν λύκο για έμβλημα στην κάπα και την ασπίδα του, ξέκοψε από το απόσπασμα και στάθηκε ακριβώς κάτω από το σύννεφο. Εντάξει Κροντηρά, κόψε τη φιγούρα και κάνε ότι πρέπει να κάνεις είπε ο ShadowCaster και το σύννεφο άρχισε να στροβιλίζεται. Μια γαλάζια δέσμη φωτός ξεχύθηκε από το κάτω μέρος του συννέφου και έλουσε το νεαρό ιππότη. Οι υπόλοιποι ιππότες ανοιγόκλεισαν τα μάτια τους με δυσπιστία καθώς μέσα σε μια στιγμή ο ιππότης και το σύννεφο εξαφανίστηκαν με μια τρομερή βροντή. Το μόνο που απέμεινε ήταν το αλαφιασμένο μαύρο πολεμικό άτι του (άτυχου;) ShadowCaster. Αξαφνα μια γνώριμη φωνή αντήχησε στο μυαλό όλων. Μην ανησυχείτε αδερφοί, μόλις ξεμπερδέψω με το SpellShop και αυτού του μήνα θα ξαναγυρίσω ... Και η φάλαγγασυνέχισε το δρόμο της με φόντο τον ήλιο που έδυε και προορισμό τους κατάμαυρους πύργους του μισητού Zhentil Keep ... Κάπως έτσι έγινε η απαγωγή του ShadowCaster αυτό το μήνα. Υπομονή όμως. Το SpellShop θα ολοκληρωθεί και θα-μπορέσω επιτέλους να επιστρέψω στα πολυαγαπημένα μου Forgotten Realms. Για να δούμε όμως τι εκπλήξεις σας επιφυλάσσω για τον τελευταίο μήνα του 1994. Αχα! Ξεκινάμε ολοταχώς λοιπόν με τη λύση ενός από τα τελευταία adventures που μας έδωσε η Sierra. Πρόκειται φυσικά για το σχετικά καλό Police Quest Open Season (μέτριο είναι και άσε τον Κοτζιά να τραγουδάει) αλλά φυσικά δεν πρόκειται να σταματήσω εκεί. Τι υπάρχει στη συνέχεια; Ιδωμεν ..



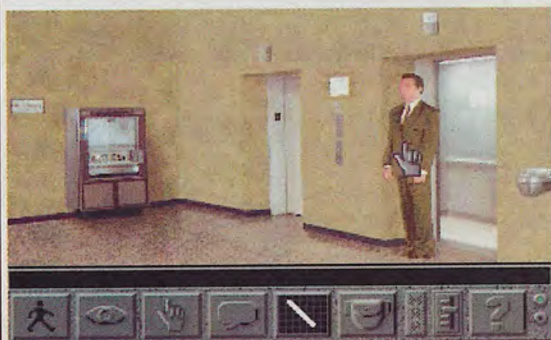
POLICE QUEST OPEN SEASON

Γενική παρατήρηση: Για να κρατήσετε σημειώσεις χρησιμοποιήστε το σημειωματάριο πάνω στο αντικείμενο ή στο πρόσωπο που μιλάτε.

1. ΔΕΥΤΕΡΑ 3.30 Π.Μ. Δείξτε το αστυνομικό σας σήμα στους δύο πολίτες, μιλήστε τους και κρατήστε σημειώσεις. Μιλήστε στους αστυνομικούς. Ένας απ' αυτούς σας δίνει την γραπτή αναφορά του. Ξεκλειδώστε το πορτ-μπαγκάζ του αυτοκινήτου και πάρτε το homicidekit. Σημειώστε το graffiti στον τοίχο (<RBGB>). Κοιτάξτε το πτώμα, κοιτάξτε το αποτσίγαρο δίπλα στο πτώμα, κρατήστε σημειώσεις και μαρκάρετε το πτώμα και το αποτσίγαρο με την κιμωλία από το homicide kit. Ανοίξτε το δοχείο των απορριμάτων. Ανακαλύπτετε το πτώμα ενός παιδιού. Κρατήστε σημειώσεις για το νέο εύρημα και μιλήστε στην αστυνομικό Julie Chester για να φωτογραφήσει τά ευρήματα.





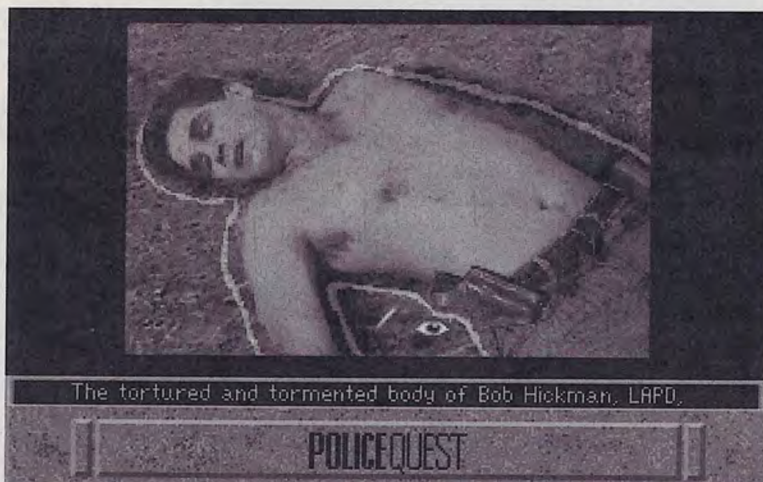




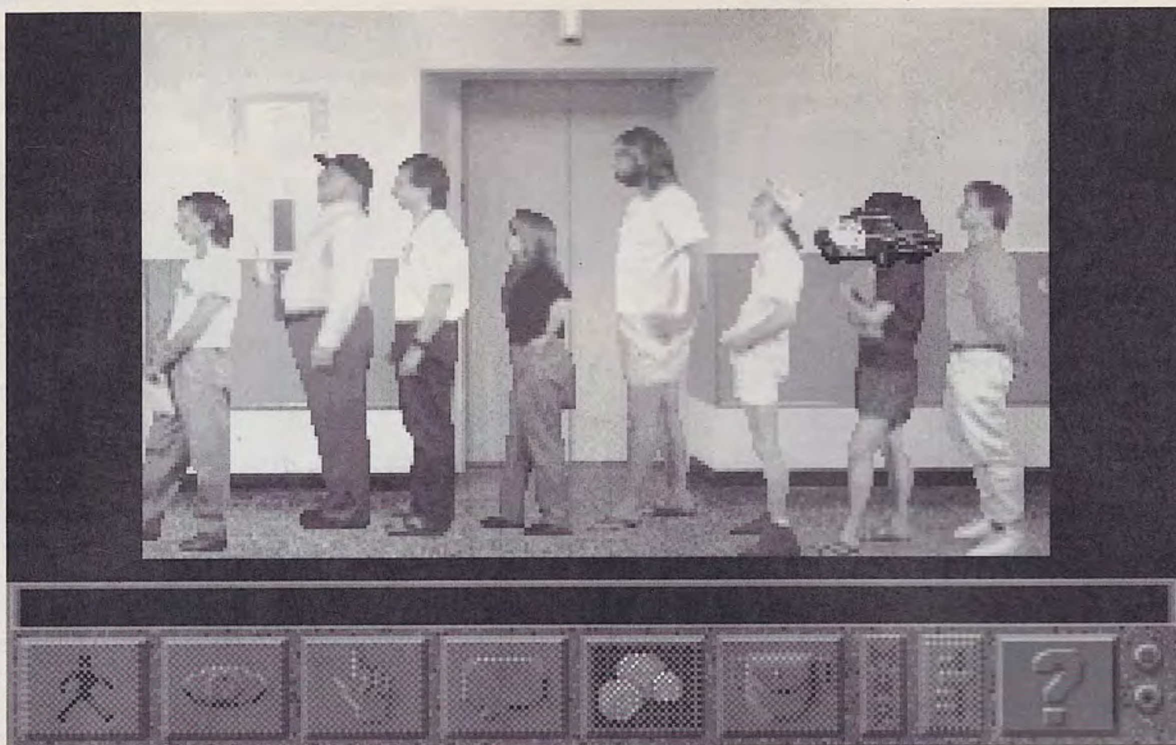
2. ΔΕΥΤΕΡΑ 5.50 Π.Μ.

Μετά το interactive με τον προϊστάμενό σας υπαστυνόμο Donald Block, ανοίξτε την πόρτα πίσω σας. Κοιτάξτε το γραφείο σας και πάρτε το σημείωμα αριστερά. Από το αριστερό συρτάρι πάρτε την φωτογραφία και από το δεξιό πάρτε ένα έντυπο 3.14.Στο inventory κοιτάξτε την φωτογραφία, διαβάστε το σημείωμα και συμπληρώστε την αναφορά 3.14 τοποθετώντας το σημειωματάριο πάνω στο έντυπο. Δώστε στον HalBottoms (τον αστυνομικό δίπλα σας) την αναφορά 3.14, την αναφορά του Woodbury,και ρώτησε τον για όλα. Κοίταξτε το γραφείο σας και τηλεφώνηστε στον αριθμό 88326 που είναι γραμμένος στην φωτογραφία. Το τηλεφώνημα αυτό να το κάνετε κάθε φορά που βρίσκεσθε στο γραφείο σας γιατί δίνει πόντους. Ανοίξτε τον computer που βρίσκεται κοντά στην πόρτα του προϊσταμένου σας.Δώστε ID τον αριθμό του αστυνομικού σήματός σας (612) και password την λέξη gunner που είναι σημειωμένη στην φωτογραφία. Επιλέγοντας το Gang Information πληροφορείσθε για την δράση και τον λογότυπο των διαφόρων συμμοριών. Προσέξτε ιδιαίτερα τα αναφερόμενα για την συμμορία Rude Boys Get Bail <RBGB>. Βγείτε από το γραφείο σας κατεβήτε στο ισόγειο με το ασανσέρ. Ρίξτε μερικά κέρματα στον αυτόματο πωλητή και πάρτε ένα γλυκό που μάλλον δεν χρησιμοποιείται πουθενά. έξω από το κτίριο σπρώχνοντας την ρεπόρτερ της τηλεόρασης Kristy Bilden απαλλάσεσθε από την ενοχλητική παρουσία της. Πηγαίνετε στο Los Angeles Police Academy. Μπείτε μέσα και πάρτε ένα έντυπο13.5.1, δώστε το στον αστυνομικό υπάλληλο και πληρώστε τον για τα πυρομαχικά.Πάρτε το κουτί με τα φυσίγγια και τα ακουστικά και προχωρήστε δεξιά στο σκοπευτήριο. Πάρτε την θέση σας στο σκοπευτήριο και φορέστε τα ακουστικά όταν σας ζητηθεί. Πάρτε το πιστόλι σας από το inventory και όταν εμφανισθούν οι στόχοι πυροβολήστε τους όσες περισσότερες φορές μπορείτε. Μια βολή θεωρείται εύστοχη αν κτυπηθή ο στόχος σε οποιοδήποτε σημείο του σώματος. Όταν σας ζητηθεί να ξαναγεμίσετε το πιστόλι μπείτε στο inventory και τοποθετήστε τις σφαίρες στο πιστόλι. Φεύγοντας μην ξε-

χάσετε να επιστρέψετε τα ακουστικά. Πηγαίνετε στο LA County Morgue. Δείξτε την αστυνομική σας ταυτότητα στην υπάλληλο της ρεσεψιόν Sherry Moore. Προχωρήστε δεξιά και μιλήστε με τον βοηθό του ιατροδικαστή Russel Marks. Πάρτε από τον πάγκο τους δύο φακέλλους με τα προσωπικά αντικείμενα του Bob Hickman και του Bobby Washington. Προχωρήστε δεξιά και ρωτήστε τον ιατροδικαστή Sam Nobles για τα ιατροδικαστικά ευρήματα. Πηγαίνετε στο Hickman's House. Κτυπήστε την πόρτα και μιλήστε στο κοριτσάκι.Μόλις εμφανισθεί η χήρα του Hickman, η Katherine, δώστε της τον φάκελλο με τα προσωπικά αντικείμενα του Bob Hickman. Για να σας ευχαριστήσει σας χαρίζει το αλεξίσφαιρο γιλέκο του άνδρα της. Ρωτήστε την για όλα αφήνοντας τελευταία την ερώτηση για τα ναρκωτικά και το αλκοόλ. Μόλις φύγει η Katherine Hickman μιλήστεστην μικρή Valerie και ψάξτε το ντουλάπι με τα ρούχα του Bob Hickman. Στην τσέπη κάποιου τζάκετ θα βρήτε ένα φυαλίδιο με χαπάκια. Πηγαίνετε στο South Central LA. Από τον τόπο του εγκλήματος προχωρήστε βόρεια.Ψάξτε τα χαρτοκιβώτια. Κοιτάξτε το graffiti στον τοίχο. Κοιτάξτε τις τρύπες στοντοίχο και σκαλίστε τις με μαχαίρι από το homicide kit. Μαζέψτε όλες τις σφαίρες από τις τρύπες σε μία πλαστική σακκούλα από το homicide kit. Καταγράψτε τα ευρήματα και ανοίξτε την πόρτα. Δείξτε το σήμα σας στους δύο νεαρούς νέγρους και μιλήστε τους. Κρατήστε οπωσδήποτε στο σημειωματάριο σας τα στοιχεία τους. Αν προσπαθήσετε να μπήτε στο Rainbow Cafe κάποιος σας διώχνει. Αργότερα αποδεικνύεται ότι είναι ο συνεργάτης του Hickman, αστυνομικός του CRASH, ο Varaz. Προχωρήστε δύο οθόνες δεξιά μιλήστε στον μεθυσμένο νέγρο και δώστε του μερικά κέρματα. Μπείτε στο μαγαζί και πάρτε από το ράφι δεξιά ένα κουτί κόλλα. Πάρτε ένα μήλο δίπλα από το ταμείο και πληρώστε. Δείξτε το αστυνομικό σας σήμα στην ιδιοκτήτρια και μιλήστε της. Δείξτε της την φωτογραφία. Βγείτε από το κατάστημα, προχωρήστε δεξιά και πάλι δεξιά. Δείξτε το αστυνομικό σήμα στο κοριτσάκι, μιλήστε της και δώστε της το μήλο. Μετά το τέλος του δρόμου βρίσκετε το σπίτι της Bernadette Washington. Δείξτε το σήμα στην κ. Washington,δώστε της το φάκελλο με τα προσωπικά αντικείμενα του Bobby Washington και ρωτήστε την για όλα. Επιστρέψτε στο Parker Center. Κάθε φορά που πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα πρέπει να φοράτε την ταυτότητα του Parker Center για να σας αφήση ο φύλακας στην είσοδο να περάσετε. Στον τέταρτο όροφο δώστε την πλαστική σακκούλα με τις σφαίρες στον αστυνομικό υπάλληλο. Στην ερώτηση του απαντήστε "Shelf storage".Στο υπόγειο δώστε στην Julie Chester το κουτί με την κόλλα για να κρατήσει δείγμα για ανάλυση. Δείχνοντάς της τα χάπια του Bob









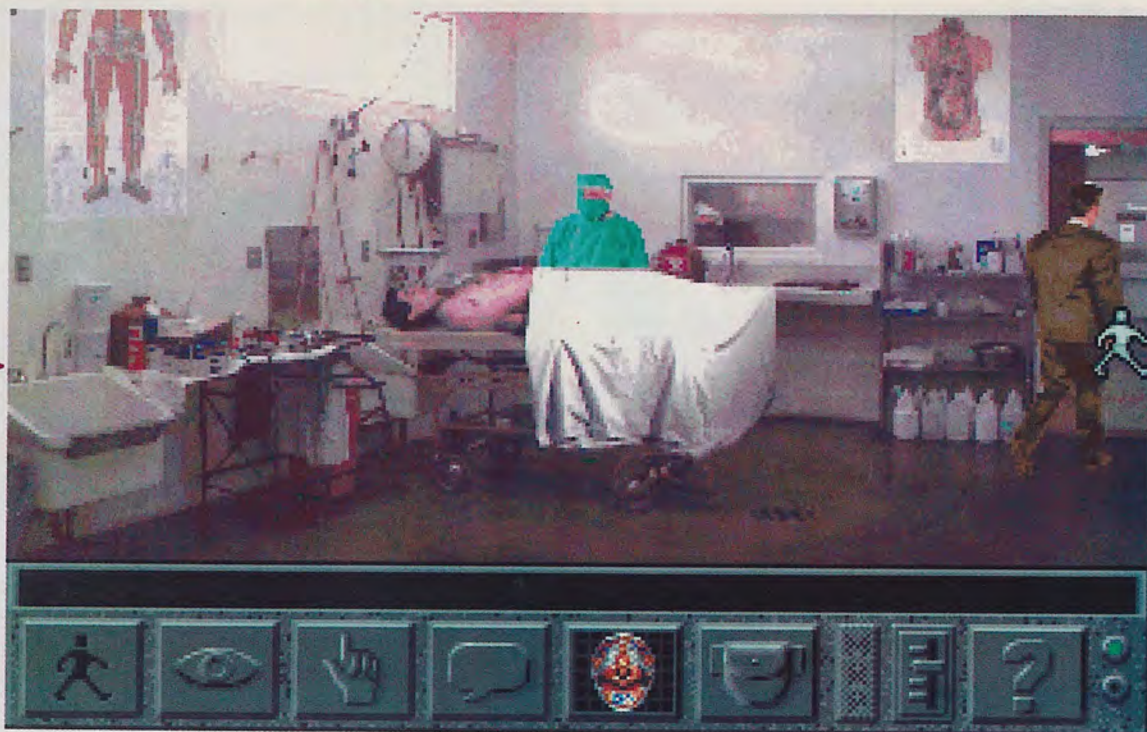
Hickmam πληροφορείσθε ότι πρόκειται για valium. Ρωτήστε την για όλα. Στον τρίτο όροφο σηκώστε το τηλέφωνο που κτυπά στο γραφείο σας. Στην άλλη άκρη της γραμμής ο Emmo, ένας από τους δύο νεαρούς νέγρους που μιλήσατε στο South Central LA, ζητά να σας συναντήσει στην γειτονιά του. Προσοχή! Πριν πάτε στο South Central LA, μηδενίστε την ταχύτητα του παιχνιδιού,σώστε, και έχετε το walk icon σε πρώτο πλάνο. Μόλις φθάσετε στο ραντεβού σας αμέσως σκύψτε (walk icon πάνω στο αυτοκίνητο), φορέστε το αλεξίσφαιρο γιλέκο,κοιτάξτε τον άνδρα που πυροβολεί τον κακοποιό από το rainbow cafe, προχωρήστε δύο βήματα προς το πορτ-μπαγκάζ, ξεκλειδώστε το πορτ-μπαγκάζ, ξεκλειδώστε την καραμπίνα, πάρτε την καραμπίνα και πυροβολήστε με την καραμπίνα. Έχετε κλειδωμένες τέσσερις θέσεις στόχους στα αντίστοιχα παράθυρα. Με λίγη προσοχή εξουδετερώνετε τον κακοποιό. 3.

ΤΡΙΤΗ 9.00 Π.Μ.

Μετά το κατσάδιασμα από τον προϊστάμενό σας υπαστυνόμο Donald Block, ανοίξτετην πόρτα και καθίστε στο γραφείο σας. Μιλήστε στον Hal Bottoms και συμπληρώστε μια αναφορά 3.14. Αφού ο Hal Bottoms μιλά στο τηλέφωνο και δεν μπορείτε να του δώσετε την αναφορά, κατεβήτε στο υπόγειο για να πάρετε από την Julie Chester

το πι-

στόλι σας. Επί τη ευκαιρία ρωτήστε την για όλα. Στο Los Angeles Police Academy και εξασκηθήτε στην σκοποβολή κατά τα γνωστά. Στο LA County Morgue, αφού περάσετε από τον γνωστό έλεγχο της Sherry Moore και υποστείτε τα κρύα αστεία του Russel Marks, ρωτήστε τον ιατροδικαστή Sam Noblesγια τα ιατροδικαστικά ευρήματα σχετικά με το πτώμα του Rene Garcia. Πηγαίνετε στο Yo Money's Estate. Πλησιάστε στην είσοδο του σπιτιού και κοιτάξτετο παρτέρι δεξιά. Πάρτε το σπασμένο κόκκινο γυναικείο παπούτσι. Κτυπήστε την πόρτα, δείξτε το σήμα σας στον σωματοφύλακα και μιλήστε του για να σας αφήσει να περάσετε. Ρωτήστε τον Yo Money για όλα. Κοιτάξτε το τασάκι και δείξτε στην γυναίκα το παπούτσι. Όταν χτυπήσει το τηλέ-



φωνο και δεν σας βλέπουν, αν είστε αρκετά γρήγορος, μπορείτε να πάρετε το αποτσίγαρο από το τασάκι. Και να μήν το πάρετε όμως δεν πειράζει. Στο South Central LA και στο σπίτι της Bernadette Washington, μιλήστε στην μικρή LaSondra Washington και κρατήσετε σημειώσεις για ότι θα σας πει για την γυναίκα με τα κόκκινα. Δείξτε της το παπούτσι. Επιστρέψτε στο γραφείο σας. Δώστε την αναφορά 3.14 στον Hal Bottoms. Ανοίξτετον computer επιλέξτε Hate Crimes και ζητήστε πληροφορίες για τον Walker και τονStrauss. Πηγαίνετε στο Dennis Walker's place. Κτυπήστε την πόρτα, δείξτε το σήμα σας στον Dennis Walker και μιλήστε του για να περάσετε μέσα στο σπίτι. Σώστε και μιλήστε στον Walker.Όταν προσπαθήσετε να χαμηλώσετε την ένταση της μουσικής ο Walker δραπετεύει. Μόλις εμφανισθή η φίλη του Walker αμέσως μπείτε στο inventrory γεμίστε το πιστόλι, απειλήστε την με το πιστόλι, μιλήστε της μέχρι να πετάξει το μαχαίρι και να γονατίσει και φορέστε της τις χειροπέδες. Στο γραφείο σας μιλήστε στην Rosa Garcia, συμπληρώστε μία αναφορά 3.14 και δώστε την στον Hal Bottoms. Πάρτε το σημείωμα από το γραφείο σας. Στο inventory βλέπετε ότι το σημείωμα αφορά υπόμνημα του προϊσταμένου σας υπαστυνόμου DonaldBlock για την κηδεία του Bob Hickman. Στο Hickman's House, κτυπήστε την πόρτα και μιλήστε στην χήρα του Hickman. ταντελειώσει η συζήτηση φύγετε. Μετά το interactive βρίσκεσθε στο Short Stop Bar. Μιλήστε στον Sam Nobles καιστην Julie Chester. Περιμένετε μέχρι να εμφανισθεί ο προϊστάμενός σας υπαστυνόμος Donald Block. 4.

ΤΕΤΑΡΤΗ 9.00 Π.Μ. Μ

Μιλήστε στον Donald Block. Σώστε, μηδενίστε την ταχύτητα του παιχνιδιού και έχετε το πιστόλι σας έτοιμο σε πρώτο πλάνο. Προχωρήστε δεξιά και πάρτε την θέση σας στο βήμα για να υποστήτε την ανάκριση από το δημοτικό συμβούλιο και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Μόλις κινηθεί ο Dennis Walker, απειλήστε τον με το πιστόλι, μιλήστε του μέχρι να πετάξει τον λοστό και να γονατίσει και φορέστε του γρήγορα τις χειροπέδες. Στο γραφείο σας, μιλήστε στον Hal Bottoms, συμπληρώστε μια αναφορά 3.14 και δώστε την Hal Bottoms. Πηγαίνετε στο Los Angeles Police Academy. Αυτή την φορά συμπληρώστε ένα έντυπο13.5.0 και δεν χρειάζεται να πληρώσετε για τα πυρομαχικά. Εξασκηθήτε στην σκοποβολή κατά τα γνωστά. Πηγαίνετε στο Impound Lot. Δείξτε το αστυνομικό σας σήμα στην θυρίδα και προχωρήστε δεξιά. Δείξτε το σήμα σας στον φύλακα, μιλήστε του και ερευνήστε τοαυτοκίνητο. Ανάμεσα στα καθίσματα θα βρήτε ένα απόκομμα εφημερίδας. Κοιτάξτε το απόκομμα στο inventory. Πηγαίνετε στο Hollywood and Vine. Δείξτε το σήμα σας στο τύπο στο δρόμο καιμιλήστε του. Μπήτε στο δισκάδικο Ragin' Records δείξτε το σήμα σας στον ιδιοκτήτη και μιλήστε του. Μπήτε στο στριπτηζάδικο Bitty Kitty δείξτε το σήμασας στην κυρία με τα κόκκινα, δείξτε της το παπούτσι και ρωτήστε την για όλα. ταν ζητήσει φωτιά πιάστε τον αναπτήρα που βρίσκετε στον πάγκο δίπλα σας. Αν προσπαθήσετε να της επιστρέψετε τον αναπτήρα αρνείται. Βγαίνοντας έξω βλέπετε τον τύπο του δρόμου να διαπράττει βανδαλισμούς στο αυτοκίνητό σας. Μαζέψτε τον σπασμένο καθρέπτη του αυτοκινήτου σας. Στο LA County Morgue, αφού πε-

ράσετε από τον γνωστό έλεγχο της Sherry Moore και υποστείτε τα κρύα αστεία του Russel Marks, από τον ιατροδικαστή Sam Nobles πληροφορείσθε για μία νέα δολοφονία. Ρωτήστε τον για τα ιατροδικαστικά ευρήματα. Πηγαίνετε στο Griffith Park. Τυφλώστε με τον καθρέπτη τον σκύλο για να φύγει.Πλησιάστε τόν τόπο του εγκλήματος και σκάψτε με τα χέρια σας το χώμα.Ανακαλύπτετε ένα ανθρώπινο κόκκαλο που τό μαζεύετε με μία πλαστική σακκούλα από το homicide kit. Στο Parker Center, πηγαίνετε στο υπόγειο και μιλήστε στην Julie Chester και προσπαθήστε να της δώσετε το ανθρώπινο κόκκαλο. Σας παραπέμπει στον Teddy στον τέταρτο όροφο. Στον τέταρτο όροφο η υπηρεσία του Teddy είναι κλειστη. Κατεβείτε στον τρίτο όροφο στο γραφείο σας, συντάξτε μία αναφορά 3.14 (η τελευταία! λόγω τιμής) και δώστε την στον Hal Bottoms. Αφού η βάρδια του Teddy έχει τελείωσει και επειδή δεν είναι πολύ σικ να κυκλοφορείτε με ένα ανθρώπινο κόκκαλο στην τσέπη σας, πηγαίνετε στο LA County Morgue, όπου τσακώνετε στα πράσσα την Sherry Moore και τον ιατροδικαστή Sam Noblesσε τρυφερές στιγμές. Από τον Sam Nobles πληροφορείσθε για δύο νέες δολοφονίες.Ρωτήστε τον για τα ιατροδικαστικά ευρήματα και δώστε του το ανθρώπινο κόκκαλο. Στο Hollywood and Vine, μπείτε στο Bitty Kitty, δείξτε στην ιδιοκτήτρια Barbie Cann το παπούτσι, το απόκομμα και ρωτήστε για όλα. Επειδή έχω την εντύπωση ότιτο πρόγραμμα εδώ κολλάει βγείτε και ξαναμπείτε στο Bitty Kitty. Αν η Barbie έχει φύγει έχει καλώς. Αλλιώς επαναλάβετε την διαδικασία (ερωτήσεις κ.λ.π.) μέχρις ότου μπαίνοντας στο Bitty Kitty να έχει φύγει η Barbie. Στο LA County Morgue, παρακολουθήστε το interactive με την Kristy Bilden και την Sherry Moore για να τελειώσει η ημέρα. 5.

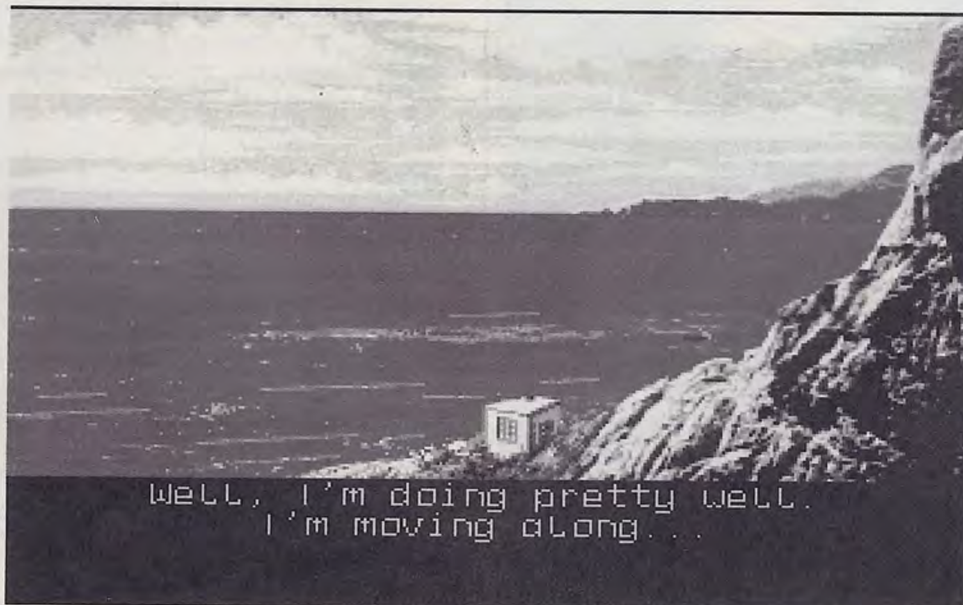




ΠΕΜΠΤΗ 9.00 Π.Μ.

Ξεκινάτε από το νεκροτομείο. Ρώτησε τον ιατροδικαστή Sam Nobles για τα τελευταία του ευρήματα. Στο Parker Center, ανεβείτε στο γραφείο σας, μπείτε στο γραφείο του προϊσταμένου σας σας υπαστυνόμου Donald Block και μιλήστε του. Στην ερώτηση του αν πιστεύετε ότι ο δολοφόνος είναι γυναίκα απαντήστε αρνητικά. Πηγαίνετε στο υπόγειο και ρωτήστε την Julie Chester για τα τελευταία ευρήματα. Στο Impound Lot, δείξτε το αστυνομικό σας σήμα στην θυρίδα και προχωρήστε δεξιά. Μιλήστε στον φύλακα, κοιτάξτε την πινακίδα του αυτοκινήτου και σημειώστε τον αριθμό (E2BSY669). Στο Parker Center, ανοίξτε τον computer στο γραφείο σας, επιλέξτε DMV και πληκτρολογήστε τον κωδικό E2BSY669. O computer σας παραπέμπει στο CentralDistric Health Center. Πηγαίνετε στο Social Services Office. Ανοίξτε την πόρτα, δείξτε το σήμα σας στην υπάλληλο της ρεσεψιόν και μιλήστε της μέχρι να σας οδηγήσει στο γραφείο της Luella Parker. Κοιτάξτε το γραφείο και πάρτε τους φακέλλους και την κασέττα. Στο inventory κοιτάζοντας τους φακέλλους πληροφορείσθε ότι αφορούν υποθέσεις τηςBarbie Cann και του Michell Thurman. Η κασέττα προέρχεται από το Ragin' Records.Ρωτώντας την υπάλληλο στην ρεσεψιόν μαθαίνετε ότι ο Michell Thurman είναιπροβληματικό άτομο και ότι η μητέρα του έχει πεθάνει. Στο Hollywood and Vine, μπήτε στο δισκάδικο Ragin' Records και μιλήστε στον ιδιοκτήτη. Επιστρέψτε την κασέττα, look icon στον πάγκο και πάρτε την μπαγκέττα.Στο inventory, με τον καθρέπτη, την κόλλα και την μπαγκέττα κατασκευάζετε ένα αυτοσχέδιο περισκόπιο. Μπήτε στο Bitty Kitty και μιλήστε στην ιδιοκτήτρια BarbieCann. Πηγαίνετε στο Third Eye Theater. Πλησιάστε στο εκδοτήριο των εισιτηρίων, δείξτε το σήμα σας και μιλήστε στον Michell Thurman. Μπείτε από την αριστερή πόρτα στο lobby. Ερευνήστε τις τουαλέττες δεξιά και αριστερά. Στις γυναικίες τουαλέτες ανοίξτε την πόρτα και παρατηρήστε το κόκκινο φόρεμα. O Michell Thurman σας λέει ότι το φόρεμα ανήκει στην μητέρα του!!. Ρωτήστε τον για όλα, πιήτε το τσάϊ που σας προσφέρει και μπείτε στην αίθουσα προβολής. Ελπίζω μετά το interactive να έχετε εντοπίσει τον παρανοϊκό δολοφόνο. Πάντως εμένα μου θύμισε κάπως τοπεριβόητο “Ψυχώ” του μεγάλου Άγγλου (κανείς δεν είναι τέλειος!) σκηνοθέτηAlfred Hitchock. Πηγαίνετε στο South Central LA. Ανοίξτε την πόρτα πίσω σας και στα χαρτοκιβώτια θα βρείτε ένα κομμάτι σκοινί. (Κατά την γνώμη μου ένα αδύνατο σημείο ενός κατά τα άλλα καλού παιχνιδιού. Γιατί θα πρέπει ο ντετέκτιβ να ψάχνει σε ένα τόσο αδιάφορο, για την χρονική εξέλιξη του σεναρίου, μέρος? Τέλος πάντων Sierra είναι αυτή, νομίζει ότι μπορεί να κάνει ότι θέλει!!) Στο Griffith

Park, πετάξτε το σκοινί στον σκύλο. Μετά το interactive θα βρεθείτε σε ένα αδιέξοδο μέρος. Πάρτε τον λοστό από το homicide kit και ανοίξτε την σιδερένια δίφυλλη πόρτα αριστερά. Βρίσκεστε σε ένα σκοτεινό χώρο. Ανάψτε το φακό, εντοπίστε την ξύλινη πόρτα και ανοίξτε την με το μαχαίρι. Βρίσκεσθε σε ένα στενό κλιμακοστάσιο που καταλήγει σε μία μισάνοιχτη πόρτα.Εδώ προσοχή!!. Αν περάσετε αμέσως την πόρτα σας επιτίθεται ο σκύλος και χάνετε.Γι' αυτό κατοπτεύσατε με το περισκόπιο από το άνοιγμα της πόρτας και μετά μπήτε στην κουζίνα. (άλλο ένα αδύνατο σημείο του παιχνιδιού, κλασσικό χαρακτηριστικό της Sierra. Οδηγείστε απροειδοποίητα στο στόμα του λύκου χωρίς να υπάρχει μία ένδειξη του κινδύνου, έστω εν προκειμένω π.χ. ένα γρύλλισμα του σκύλου. By trialand error λοιπόν αγαπητή Sierra. Ας είναι!!) Στην κουζίνα ανοίγοντας το ψυγείο βρίσκετε ένα κομμένο κεφάλι. Καταγράψτε το εύρημα στο σημειωματάριο και προχωρήστε αριστερά στο σαλόνι. Προχωρήστε στον διάδρομο αριστερά. Αναισθητοποιήστε με τα χαπάκια το σκύλο. Μπήτε αριστερά στομπάνιο και ανοίξτε το ντουλαπάκι. Βγείτε στον διάδρομο και προχωρήστε δεξιά στο κόκκινο δωμάτιο. Ανοίξτε την ντουλάπα και κοιτάξτε το χαλάκι ανάμεσα στα πόδια σας. Συγκρίνετε το παπούτσι από το inventory με το παπούτσι στην ντουλάπα.Τραβείξτε το χαλάκι και ανοίξτε την καταπακτή. Κατεβαίνετε σε μία μικρή αποθήκη.Βγαίνοντας από την αποθήκη βρίσκεσθε στην αίθουσα προβολής του κινηματογράφου του Michell Thurman. Αφού δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα με την αναίσθητη γυναίκα και αφού δεν μπορείτε να επιστρέψετε στην καταπακτή προχωρήστε προς το lobby. Πάρτε το κόκκινο κουτί της σόδας που βρίσκετε πάνω στην αριστερή προθήκη. Στο inventory χρησιμοποιώντας το hand icon στο κουτί της σόδας βρίσκετε το sceleton key.Προχωρήστε δεξιά στις γυναικείες τουαλέτες. Ανοίξτε την πόρτα. Παρατηρήστε ότι λείπει το κόκκινο φόρεμα. Ξεκλειδώστε με το sceleton key το κουτί διανομής χαρτιού τουαλέτας. Με μια πλαστική σακκούλα από το homicide kit πάρτε την σύριγγα. Επιστρέψτε στην αίθουσα προβολής. Βλέπετε μία κόκκινη φιγούρα να απάγαγει την αναίσθητη γυναίκα και να εξαφανίζεται. Ξεκλειδώνοντας με το sceleton key την πόρτα δεξιά από την οθόνη προβολής βρίσκεστε σε ένα σκοτεινό δωμάτιο. Ανάβονταστο φακό ο Michell Thurman, που έχει μεταμφιεσθεί σε γυναίκα φορώντας το κόκκινοφόρεμα της μητέρας του, σας ρίχνει αναίσθητο. Ξυπνάτε στο σαλόνι του σπιτιού. Πάρτε τον κόκκινο τόπι και πετάξτε το στοπαράθυρο για να εξουδετερώσετε τον σκύλο. Στην κουζίνα ανοίξτε το ψυγείο καιπάρτε τον αναπτήρα από το στόμα του κομμένου κεφαλιού. Στο ντουλάπι του μπάνιου βρίσκετε ένα σπρέυ. Στο inventory με τον αναπτήρα και το σπρέϋ κατασκευάζετε ένα αυτοσχέδιο φλογοβόλο. Επειδή δυστυχώς μπορεί να αντιμετωπίσετε πάλια προειδοποίητα δυσάρεστες εκπλήξεις μειώστε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο ελάχιστο, έχετε το φλογοβόλο σπρέϋ έτοιμο σε πρώτο πλάνο, σώστε αν θέλετε, και μπείτε στο κόκκινο δωμάτιο. Μόλις αποκτήσετε τον έλεγχο του παιχνιδιού γρήγορα επιτεθήτε με το σπρέϋ στον τραβεστί Michell Thurman. Πάει κι αυτό. Για ακόμη μια φορά είναι φανερή η έλλειψη φαντασίας στους σεναριογράφους της Sierra. Καιμη μου πείτε ότι το σενάριο του Open Season δεν είναι "κλεμμένο" από το θρυλικό Ψυχώ; Δεν πρόκειται να αρχίσω να γκρινιάζω πάλι για τις επιπολαιότητες της Sierraαπό τη στιγμή που η συνέχεια ανήκει στους Γάλλους (οι φλώροι της Ευρώπης!) της Cocktel Vision. Συνεχίζουμε λοιπόν με το πρώτο μέρος της λύσης ενός παλαιότερου αλλά κλασσικού adventure, του ..



LOST IN TIME -

Α' ΜΕΡΟΣ

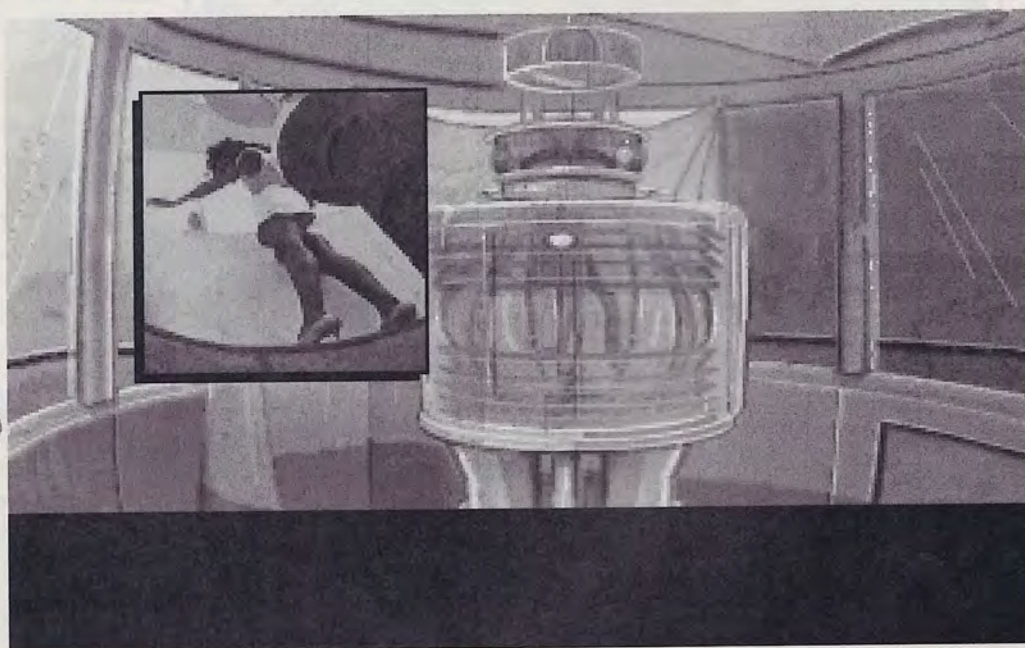
Το Lost in time σωστά χαρακτηρίστηκε υπερβολικά δύσκολο παιχνίδι. Για να το λύσει κανείς χρειάζεται να διαθέτει υπερβολική φαντασία, άριστη γνώση σε θέματα Μαγκάιβερ ή τέλος πάντων κάποια συγγένεια με τον γνωστό ήρωα. Ακολουθεί η λύση του παιχνιδιού, μια ευγενική προσφορά του Μαγκάιβερ (σε συνεργασία με το βιονικό team του USER φυσικά), αποκλειστικά και μόνο για τους αναγνώστες του Spell Shop. Αν μέχρι τώρα δεν έχετε κάνει χρήση των joker που σας δίνει το παιχνίδι (δε φαντάζομαι) φροντίστε ή να τους χρησιμοποιήσετε και να το προχωρήσετε όσο μπορείτε ή φωνάξτε τους φίλους σας ώστε να εκπλαγούν που θα δουν ότι το τελειώσατε χωρίς να χρησιμοποιήσετε ούτε έναν. Ξεκινάμε λοιπόν ..

.ΣΤΟ ΠΛΟΙΟ

Το πρώτο που πρέπει να γίνει είναι να βρείτε την λάμπα πίσω από ταβαρέλια. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε την και ψάξτε πίσω από τα άλλα βαρέλια που υπάρχουν, για να βρείτε το σφουγγάρι. Χρησιμοποιήστε την λάμπα στο πέρασμα για να κατεβείτε κάτω. Ψάξτε στα βαρέλια που βρίσκονται μπροστά σας και πάρτε το λάδι. Βάλτε το λάδι στην αντλία για να δουλέψει και μετά χρησιμοποιήστε την για να αδειάσετε τα νερά από το πλοίο. Πάρτε πάνω από την αλυσίδα το ανοιχτήρι. Τώρα ανεβείτε ξανά επάνω και χρησιμοποιήστε το σφουγγάρι στο κουβά με το νερό. Πηγαίνετεστο τοίχο που είναι το πόστερ και χρησιμοποιήστε το βρεγμένο σφουγγάρι πάνω του. Μόλις το βγάλετε θα παρατηρήσετε ένα μικρό και αδύναμο σημείοστο ξύλο, χρησιμοποιήστε το ανοιχτήρι και μιλήστε στο Yoruba. Μόλις τελειώσετε την συζήτησή σας, θα σας δώσει ένα μαχαίρι. Ακριβώς πίσω βρίσκεται ένα όρθιο ξύλο σαν στύλος, χρησιμοποιήστε πάνω το μαχαίρι για να κάνετε μία εγκοπή και να ανεβείτε επάνω. Μόλις βρεθείτε πάνω ψάξτε για τα containers και πάρτε την πετσέτα. Τώρα πηγαίνετε στο πίσω μέρος του πλοίου και αριστερά, μόλις φθάσετε, θα δείτε ένα σχοινί με έναν "κρίκο",χρησιμοποιήστε την πετσέτα για να τραβήξετε τον "κρίκο". Δεξιά, θα ανοίξει μία θήκη, πάρτε το σαπούνι που υπάρχει. Στη συνέχεια, πηγαίνετε στο σημείο με το κανόνι που βρίσκεται στο πάτωμα. Χρησιμοποιήστε τοσαπούνι στο κανόνι (αυτό που βρίσκεται κάτω δεξιά) και πηγαίνετε στη νπόρτα. Βάλτε το σαπούνι στο κάτω μέρος της πόρτας για να ανοίξει και θα εμφανιστεί ο Melkior.

ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ

Ψάξτε στο τρακτέρ και πάρτε όλα τα πράγματα που βρίσκονται στο κουτί.Μην ξεχάσετε επίσης να πάρετε την μπαταρία και το καλάθι με τα φρούτα.Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να διώξετε το άλογο. Για να το πετύχετε δώστε του το μήλο που έχετε. Διαβάστε το σημείωμα και πάρτετο "βελάκι" που ήταν καρφωμένο στο σημείωμα. Για να ανοίξετε την πόρτα χρησιμοποιήστε το σωληνάκι στην μπαταρία έτσι ώστε να πάρετε τα υγράτης και στην συνέχεια βάλτε το σωληνάκι στην κλειδαριά.Πηγαίνετε στην πόρτα που φαίνεται αριστερά και πάρτε το πορτραίτο που βρίσκεται ακριβώς από πάνω. Πάρτε επίσης το χερούλι της πόρτας. Χρησιμοποιήστε το σύρμα από το πορτραίτο στο χερούλι. Πηγαίνετε στην πίσω αυλή, ακολουθήστε το δρόμο για το lighthouse και πηγαίνετε στο βορεινό μέρος του για να πάρετε το μπουκάλι. Επιστρέψτε στην πόρτα που ήσασταν,



δηλαδή από εκεί που πήρατε το χερούλι και χρησιμοποιήστε το μπουκάλι στην μπαταρία. Βάλτε το βελάκι στην κλειδαριά για να ρίξετε το κλειδί. Χρησιμοποιήστε την μπαταρία με το χερούλι για να φτιάξετε ένα μαγνήτη και χαμηλά στην πόρτα όπου υπάρχει το κενό χρησιμοποιήστε τονμαγνήτη να πιάσετε το κλειδί.Μόλις βρεθείτε μέσα στο σπίτι πηγαίνετε στο κουτί με τις ασφάλειες που βρίσκεται αριστερά από το τζάκι. Χρησιμοποιήστε το αλουμινόχαρτο από τοπακέτο τα τσιγάρα στην χαλασμένη ασφάλεια. Πάρτε το καλώδιο και το βαζάκι όπως επίσης το κουπί που βρίσκεται απέναντι στην εσοχή του τοίχου και το σίδερο (την σούβλα) από το τζάκι. Βγείτε από το σπίτικαι πηγαίνετε στο strange building. Στα σκαλιά θα βρείτε μία τρύπα, βάλτε το πορτραίτο μέσα. Αφαιρέστε την μία ημερομηνία από την άλλη, γράψτε το αποτέλεσμα και πατήστε το σταυρό που βρίσκεται ακριβώς από πάνω. Είναι ο κωδικός για να εμφανιστεί το ασανσέρ. Αφού το κάνετε αυτό,πηγαίνετε στο lighthouse εκεί που πήρατε το μπουκάλι και τρυπήστε το βαρέλι με το βελάκι να αδειάσει. Πάρτε το βαρέλι και θα δείτε από πίσω ένα παράθυρο. Χρησιμοποιήστε το σίδερο που πήρατε από το τζάκι, για να το σπάσετε. Πάρτε το λάστιχο και συνδέστε τη μία μεριά με την πόρτα του lighthouse και την άλλη στα δεξιά του ασανσέρ. Πατήστε το controlpanel για να πάει κάτω το ασανσέρ και να ανοίξει η πόρτα.





LIGHTHOUSE

Πάρτε το ξύλινο παπούτσι που είναι στα σκαλιά και εξετάστε το για να βρείτε το κλειδί. Με το κλειδί ανοίξτε την πόρτα. Ανοίξτε την βαλβίδα αριστερά, βγείτε από την πόρτα και πάρτε ένα γυαλί από το σπασμένο παράθυρο. Πηγαίνετε στο επάνω πάτωμα και από το γραφείο πάρτε την"κρέμα" και το χαρτί. Πατήστε το τηλεσκόπιο και ψάξτε για το διαλυμένο πλοίο. Μόλις το βρείτε πατήστε το mouse για να κάνετε zoom στο πλοίο.Τώρα ξαναπατήστε το mouse στο πλοίο ,αλλά στο μπροστά μέρος και γράψτε τα σύμβολα που εμφανίζονται όπως επίσης και το χρώμα τους. Αφήστε το τηλεσκόπιο και χρησιμοποιήστε το κουπί για να ανοίξετε το ντουλάπι.Πάρτε το ξυράφι (φαλτσέτα) και πηγαίνετε επάνω. Κόψτε με την φαλτσέτα ένα κομμάτι από την κουρτίνα και πάρτε την κυροζίνη που βρίσκεται ακριβώς πίσω από την κουρτίνα. Επιστρέψτε στο ασανσέρ.

VAULT

Για να ανοίξετε το μπαούλο γράψτε τον κωδικό που είδατε στο διαλυμένο πλοίο. Το κανόνι αντιστοιχεί στο πιστόλι, το σπαθί στο μαχαίρι και η μπάλα του κανονιού στην σφαίρα του πιστολιού. Χρησημοποιήστε το βαρέλι στα μπουκάλια για να ανεβείτε και να πάρετε ένα απ' αυτά. Στη συνέχειαχρησιμοποιήστε το φελό από το μπουκάλι στο πάνω πάνω ξύλο, ακριβώς πάνω από τα τρία μπουκάλια. Σε εκείνο το σημείο θα βρείτε και ένα μπουκαλάκι. Τον φελό θα τον χάσετε και θα τον δείτε να πετάγεται από τοπαράθυρο. Επιστρέψτε στο well και συγκεκριμένα πηγαίνετε στην βρύση. Χρησιμοποιήστε στη βρύση το λάστιχο με το οποίο είχατε ανοίξει την πόρτα του lighthouse, μετά βάλτε το fiberglass και στην συνέχεια

χρησιμοποιήστετο resin για να κλείσετε την τρύπα στο λάστιχο. Πάρτε την άκρη από τολάστιχο και βάλτε την στο πηγάδι. Περιμένετε μέχρι να γεμίσει και να πάρετε τον φελό που έχει πέσει μέσα. Επιστρέψτε στο lighthouse καιπηγαίνετε στο basement. Χρησιμοποιήστε το paint remover στα χόρτα δεξιά. Μετά ξύστε με το γυαλί που έχετε την επιφάνεια που λιώσατε.Βάλτε το spit (την σούβλα) στην τρύπα που φαίνεται. Για να γυρίσει ο μοχλός χρησημοποιήστε το rust remover. Πηγαίνετε στην βάρκα μπροστά και με το παπούτσι αδειάστε το νερό που έχει μέσα. Για να κλείσετε την τρύπα από όπου μπαίνουν τα νερά βάλτε το κομμάτι της κουρτίνας και στην συνέχεια τον φελό από το μπουκάλι που έχετε. Χρησιμοποιήστε το κουπίγια να φθάσετε ή μάλλον να προσπαθήσετε να φθάσετε στο πλοίο. Εδω όμως θα σταματήσω διότι ο χώρος τελειώνει. Η συνέχεια της λύσης του Lost in Time ...του χρόνου! Ιδρώσατε έ; Δεν υπάρχει λόγος όμως από τη στιγμή που το επόμενοτεύχος θα "υπάγεται" πλέον στο 1995. Λίγη υπομονή λοιπόν.Αυτά φίλοι μου και για τον τελευταίο μήνα του 1994. Πάντως σας υπόσχομαι ότι από τον καινούριο χρόνο θα υπάρχουν πολλές αλλαγές και βελτιώσεις στο Spell Shop.Ποιές θα είναι αυτές; Κατ' αρχήν θέλω να τονίσω ένα πράγμα. Μου φαίνεται ότι δε διαβάζετε αρκετά το γράμμα του αρχισυντάκτη (ορίστε κύριε Κροντηρά!) όπου έχει γραφτεί επανειλλημένα ότι δε στέλνουμε πλέον ολόκληρες λύσεις αλλά ότι σκοπεύουμε να δημιουργήσουμε μια στήλη στο Spell Shop όπου θα απαντώ τι όποιες απορίες έχετε αλλά σε συγκεκριμένα σημεία και γρίφους. Κάτι δηλαδή το οποίο γινόταν τόσο καιρό τηλεφωνικά αλλά πρέπει, δυστυχώς ή ευτυχώς, να σταματήσει.Δηλαδή όποιες απορίες έχετε σε συγκεκριμένα σημεία κάποιου παιχνιδιού θα λύνονται από τις σελίδες του Spell Shop ΚΑΙ ΟΧΙ από το τηλέφωνο. Γι' αυτό προμηθευτείτε αρκετό χαρτί και γραμματόσημα και ετοιμαστείτε διότι το 1995και τα καινούρια adventures βρίσκονται προ των θυρών. Και μιας και η όλη ατμόσφαιρα είναι εορταστική σκέφτηκα να σας κάνω μια έκπληξη. Προκυρήσω έναν διαγωνισμό ο οποίος απευθύνεται στους καλούς adventurάδες και φίλους τουSpell Shop. Τι θα λέγατε για μια δωρεάν ετήσια συνδρομή στο USER; (Κραυγές ενθουσιασμού) Το περίμενα. Εαν λοιπόν θέλετε να παίρνετε στο σπίτι σας δωρεάν το USER, και κατά συνέπεια το Spell Shop, δεν έχετε παρά να γράψετε την πλήρη λύση ενός από τα παιχνίδια που θα σας πω. 1) Bloodnet, 2) The Legacy και 3) Quest for Glory IV: Shadows of Darkness. Και κάποιες διευκρινήσεις όσον αφορά το διαγωνισμό. Αν κάποιος στείλει λύσεις και των τριών παιχνιδιών τότε έχει τρεις συμμετοχές, δηλαδή τις τριπλάσιες πιθανότητες να κερδίσει. Εαν υπάρξουν εξίσου καλές λύσεις και των τριών παιχνιδιών τότε θα κερδηθούν τρεις συνδρομές. Δε μπορεί το ίδιο άτομο να κερδίσει και τις τρεις συνδρομές. Η αξιολόγηση των λύσεων θα γίνει από τον ίδιο τον Shadow Caster και αν υπάρχουν πολλοί νικητές θα γίνει κλήρωση. Θα προτιμούσαμε οι λύσεις να σταλούν σε δισκέττα με τη μορφή κειμένου, για να μη μπλέκουμε με τη χαρτούρα, και να υπάρχουν χάρτες όπου αυτοί χρειάζονται. Η κάθε λύση να αποστέλεται σε ξεχωριστή δισκέττα και όχι και οι τρείς στην ίδια και φυσικά στα ελληνικά.Γίνονται δεκτές οι συμμετοχές μέχρι την 1η Μαρτίου, σας αφήνουμε αρκετό χρόνο, και η νικηφόρα λύση θα δημοσιευτεί στο τεύχος Απριλίου. Κερδίστε λοιπόν και λάβετε δωρεάν για ένα χρόνο το USER στην πόρτα σας. Τι άλλο θέλετε; Κάπου εδώ όμως πρέπει να σας αφήσω και ... μισό λεπτό γιατί χτυπάει η πόρτα. ΟΥΑΟΥ! Μόλις έφτασε στα χέρια μου το, ήδη μυθικό, Under a Killing Moon και το νέο RPG της Origin το System Shock. Καλή χρονιά λοιπόν και μέχρι τότε καλύτερα να στρωθείτε στο adventuring γιατί μια συνδρομή σας περιμένει ...



FINAL WRITER 2.1

Του Λ. Καπάρογλου.
Μια προσφορά της AC SOFTWARE ENGINEERENG

Για την Amiga η επεξεργασία κειμένου ήταν πάντα μια εργασία δευτερεύουσας σημασίας μιας και η γραμμή της Commodore ήταν πάντα η προώθηση του μηχανήματος για εργασίες Multimedia. Επρεπε να περάσουν αρκετά χρόνια για να δημιουργηθεί η βάση χρηστών και να πιστέψουν κάποιοι ότι μπορεί να σταθεί πλέον το μηχάνημα στην αγορά της προ-εκτύπωσης αλλά και γενικά στην αγορά της οργάνωσης γραφείου. Εχει έρθει πια ο καιρός που για την κατασκευή μιας καλής μακέτας, μιας ολοκληρωμένης και καλαίσθητης επιστολής αλλά και ενός διαφημιστικού εντύπου ή ενός βιβλίου δεν είναι ανάγκη να αναζητάμε προγράμματα σε άλλα μηχανήματα, υπάρχουν εδώ, είναι αξιόλογα, ολοκληρωμένα και ανταγωνίσιμα.

Το Final Writer είναι ένα από τα φαβορί στο είδος του, είναι γρήγορο, μοντέρνο, ισχυρό και απλό στη χρήση του. Σίγουρα δεν μιλάμε για τον τελειότερο επεξεργαστή κειμένου σ'αυτό το κόσμο, αλλά για έναν πραγματικά αξιόλογο και ασφαλώς, για έναν από τους καλύτερους που μπορούν να έχουν στα χέρια τους οι χρήστες των Amiga.

Απαιτήσεις

Απαιτούνται 2MB RAM. Παρόλα αυτά είναι μάλλον απίθανο να καταφέρετε να τυπώσετε μερικά έγγραφα με τόσο λίγη μνήμη. Για ικανοποιητική λειτουργία θα χρειαστείτε τουλάχιστον 4MB, ενώ αν σκοπεύετε να φέρετε το πρόγραμμα στα όρια του θα πρέπει να έχετε 6MB. Οσοι από εσάς έχουν περιορισμένη μνήμη θα πρέπει να σκεφτούν την χρήση της πρώτης έκδοσης, όχι της δεύτερης ((ίσως ακόμη να είναι καλύτερη η χρήση του Final Copy II). Επίσης θα πρέπει να έχετε σκληρό δίσκο. Η έκδοση 2.x απαιτεί τουλάχιστον 3MB στο σκληρό σας δίσκο ενώ για μια πλήρη εγκατάσταση απαιτούνται 10MB. Τέλος, το πρόγραμμα θα συνεργαστεί με οποιοδήποτε επεξεργαστή υπάρχει στην Amiga σας, αν και συνιστάται τουλάχιστον MC68020.

Εγκατάσταση

Το Final Writer έρχετε σε 7 δισκέτες με τα αρχεία σε συμπιεσμένη μορφή. Η εγκατάσταση είναι απλή, με την χρήση του εγκαταστάτη της Commodore. Ολη η διαδικασία γίνεται αυτόματα εσείς πρέπει απλά να διαλέξετε που θέλετε να το εγκαταστήσετε και αν επιυμείτε την ελάχιστη ή την πλήρη εγκατάσταση.

Επικοινωνία με τον χρήστη

Το Final Writer ανήκει σε μια καινούργια γενιά προγραμμάτων. Εκείνη τη γενιά που οι προγραμματιστές προσέχουν το πως διευκολύνει τον χρήστη η επιλογή των λειτουργιών του προγράμματος. Ετσι, στο Final Writer, κάθε λειτουργία μπορεί να επιλεγεί με τουλάχιστον δύο τρόπους. Επιπρόσθετα μπορείτε να ορίσετε νέες εργαλειοθήκες, νέα μενού και λειτουργικά πλήκτρα όπως επίσης και να προκαθορίσετε την συμπεριφορά σχεδόν όλων των λειτουργιών ανάλογα με τα γούστα σας.

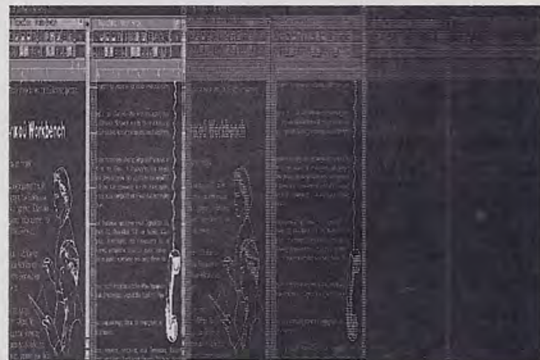
Τα παράθυρα και τα πλαίσια διαλόγου χρησιμοποιούν τις καθορισμένες από την Commodore προδιαγραφές αν και οι προγραμματιστές προτίμησαν να ξαναφτιάξουν τα δικά τους πλαίσια διαλόγου και όχι να χρησιμοποιήσουν του συστήματος. Σε γενικές γραμμές αφήνουν μια καλή αίσθηση μια και έχουν ευκολίες οι οποίες απλουστεύουν την λειτουργία του προγράμματος.

Το Final Writer μπορεί να ανοίξει σε δική του οθόνη ή να χρησιμοποιήσει την οθόνη του Workbench. Αν επιλέξετε να ανοίξει σε κάποια δική του, τότε μπορείτε να ορίσετε οποιοδήποτε αριθμό χρωμάτων και οποιαδήποτε ανάλυση υποστηρίζει το σύστημα σας, ακόμα κι αν έχετε κάποια κάρτα γραφικών με εξειδικευμένες δυνατότητες. Επίσης μπορείτε να ζητήσετε από το πρόγραμμα να σας ρωτά κάθε φορά σε ποια ανάλυση θέλετε να ανοίξει. Σημειώστε ότι υπάρχει δυνατότητα να ανοίξει το πρόγραμμα σε κάποια "μεσαία" ανάλυση (640x256) αν και αυτού του είδους τα προγράμματα δίνουν τον καλύτερό τους εαυτό σε αναλύσεις 640x512 και πάνω.

Το Final Writer επιτρέπει την ταυτόχρονη επεξεργασιά πολλών εγγράφων. Αυτό σημαίνει ότι δεν είναι αναγκαίο να κλείσετε ένα έγγραφο για να ανοίξετε ένα δεύτερο, μπορείτε να έχετε ανοιχτά και τα δύο. Ουσιαστικά η δομή των εγγράφων παρουσιάζεται ως εξής:

α. Ολα τα έγγραφα χωρίζονται σε τμήματα.
β. Κάθε τμήμα είναι μια εντελώς αυτόνομη οντότητα με τελείως δικά της χαρακτηριστικά.
γ. Υπάρχουν ειδικά προσχεδιασμένα τμήματα για αυτόνομη συγγραφή Περιλήψεων, Πίνακα Περιεχομένων, Πίνακα Εικόνων, Βιβλιογραφία, Σημειώσεων και Ευρετηρίου. Ολα αυτά δημιουργούνται αυτόματα.
δ. Κάθε μέρος μπορεί να έχει δικά του προσχεδιασμένα στυλ παραγράφων.

Τα στυλ παραγράφων είναι η μεγάλη δύναμη του πακέτου. Χρησιμοποιώντας στυλ παραγράφων μπορείτε να δώσετε χαρακτηριστικά σε μια παράγραφο και κατόπιν να μεταβάλετε όλες μαζί τις παραγράφους που χρησιμοποιούν ένα στυλ αλλάζοντας μόνο τα χαρακτηριστικά του τελευταίου. Μπορείτε να ορίσετε στυλ για τους τίτλους, τους υπότιτλους, το κορμό, τις σημειώσεις και γενικά ότι άλλο απαιτείται από το έγγραφό



EPS σχέδια μέσα στα έγραφα σας. Μπορείτε να δημιουργήσετε τέτοια σχέδια με το ArtExpression, το Pagestreau, αλλά και προγράμματα άλλων υπολογιστών όπως το Illustrator και το FreeHand. Επίσης μπορείτε να βρείτε χιλιάδες έτοιμα σχέδια σε βιβλιοθήκες που κυκλοφορούν για όλους τους υπολογιστές.

σας ή εσείς επιθυμείτε. Το Final Writer μπορεί να δεχθεί bitmap εικόνες IFF, ILBM και δομημένα σχέδια EPS. Οσο αφορά τις εικόνες, δέχεται όλα τα είδη των IFF, ILBM (δηλαδή και τα AGFA, τα HAMB αλλά και τα 24bit). Τα EPS αρχεία είναι ουσιαστικά η σύνδεση του προγράμματος με τον έξω κόσμο για γραφικά υψηλής εκτυπωτικής ποιότητας.

Γραμματοσειρές

Το Final Writer δέχεται τρία είδη γραμματοσειρών. Πρώτα από όλα δέχεται Compugraphic Intellifonts, και λέμε πρώτα, με ελάχιστο κόστος, από το Περιοδικό του Ελληνικού Workbench.

Μετά τις Compugraphic έρχονται οι γραμματοσειρές PostScript. Οι γραμματοσειρές αυτές είναι οι πιο διαδεδομένες στο χώρο των υπολογιστών και είναι οι μοναδικές που υποστηρίζουν εκτύπωση σε εικονοθέτες για την κατασκευή φιλμ και κατά συνέπεια εκτύπωση σε μηχανές offset. Τέτοιες Ελληνικές γραμματοσειρές αν και υπάρχουν εκατοντάδες για τα συμβατά και τα Macintosh, δεν χρησιμοποιούνται απευθείας στην Amiga. Ο λόγος είναι ότι δεν έχουν εκδοθεί ακόμα από την Commodore οι προδιαγραφές για την χρήση τέτοιων γραμματοσειρών οπότε κάθε κατασκευαστής εφευρίσκει δικές του λύσεις οι οποίες μπορεί να δουλεύουν για τα Αγγλικά, αλλά δεν δουλεύουν (στις περισσότερες περιπτώσεις) για τα Ελληνικά.

Το Final Writer υποστηρίζει επίσης γραμματοσειρές NimbusQ.

Οσο αφορά τις γραμματοσειρές bitmap, το Final Writer δεν τις υποστηρίζει (και κατά την άποψη μας καλά κάνει) μιας και ο προορισμός του πακέτου είναι οι εκτυπώσεις υψηλής ποιότητας. Οι γραμματοσειρές bitmap μπορεί να φαίνονται καλά στην οθόνη, μα δίνουν πολύ κακή ποιότητα εκτύπωσης.

Κάτι το οποίο λείπει από το σύστημα γραμματοσειρών του Final Writer είναι η εμφάνιση ενός δείγματος των γραμματοσειρών στο πλαίσιο διαλόγου επιλογής τους. Αυτή η αδυναμία αν και δεν δημιουργεί προβλήματα στον έμπειρο χρήστη μπορεί να ωθήσει σε περιττές κινήσεις αυτόν που δεν έχει γνώση των εγκατεστημένων γραμματοσειρών.

Τέλος, μας δυσαρέστησε το γεγονός ότι το πακέτο αδυνατεί να δημιουργήσει bold (μαύρες) γραμματοσειρές αλγοριθμικά (αν και δεν έχει πρόβλημα με τα πλάγια ή τα υπογραμμισμένα). Πρέπει η γραμματοσειρά να υπάρχει σαν ξεχωριστό αρχείο, πράγμα που αποτελεί τροχοπέδη στη ταχύτητα επικοινωνίας με τον χρήστη.

Θετικά Σημεία

Πρώτα από όλα, η ταχύτητα! Το πρόγραμμα είναι από τα πιο γρήγορα που έχουμε δει. Ανταγωνίζεται σε επιδόσεις ακόμα και επεξεργαστές κειμένου άλλων μηχανημάτων και σίγουρα τα καταφέρνει καλά.

Πολύ θετικό σημείο είναι η υποστήριξη της γλώσσας Arexx. Πραγματικά αξίζει να μάθει κάποιος Arexx μόνο και μόνο για να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες αυτού του πακέτου.

Αρνητικά Σημεία

Σε έναν επεξεργαστή κειμένου με στοιχεία πακέτου εκδοτικού συστήματος, όπως ο Final Writer, σίγουρα υπάρχουν πολλά περιθώρια για βελτιώσεις. Σίγουρα όμως, το πακέτο έχει ελάχιστα αρνητικά σημεία στις δυνατότητες που έχουν υλοποιηθεί και αυτό είναι το σημαντικό. Ο,τι κάνει το κάνει καλά!

Τεκμηρίωση

Το Final Writer έρχετε με ένα εγχειρίδιο χρήσης 300 σελίδων (το οποίο γράφτηκε με το ίδιο το Final Writer). Βέβαια είναι στα Αγγλικά.

Υποστήριξη

Ενδιαφέρον είναι ότι κάποιοι προγραμματιστές απαντούν σε ερωτήσεις που τους τίθονται μέσω του USENET newsgroup comp.sys.amiga.applications. Αυτός είναι ο πιο ανέξοδος τρόπος για όσους βέβαια έχουν πρόσβαση στο Internet.

Για την Ελλάδα και την υποστήριξη του Final Writer το μοναδικό που μπορούμε να πούμε είναι ότι οι κάτοχοι του Ελληνικού Workbench μπορούν να απευθυνθούν για οποιαδήποτε βοήθεια χρειάζονται στην AC Software Engineering. Αν και αυτή η επιχείρηση δεν έχει άμεσα χρηματικά οφέλη από το Final Writer είναι πρόθυμη να βοηθήσει όλους τους κατόχους του Ελληνικού Workbench σε όλο το εύρος της εργασίας τους.

Συμπεράσματα

Υπάρχουν πολλές δυνατότητες που θα θέλαμε να δούμε σ'ένα τέτοιο πακέτο, όπως πίνακες, υποσημειώσεις, μαθηματικές εξισώσεις, διακεκομένους στηλοθέτες, αυτοματισμούς σελιδοποίησης βιβλίων (κουτσές και ορφανές αράδες) και δεκάδες άλλες.

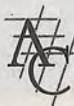
Σαν αρνητικά σημεία θα μπορούσαμε να πούμε τον περιορισμό στα χρώματα των εικόνων (μέχρι 12bit - μετατρέπει τις 24bit), το όχι standard user interface (δεν είναι άσχημο αλλά θα προτιμούσαμε να εφαρμόζεται το πρότυπο της Commodore κατά γράμμα). Εχει αρκετές απαιτήσεις όπως χώρο στο σκληρό δίσκο, μερικά megabytes μνήμης, γρήγορο επεξεργαστή, οθόνη υψηλής ανάλυσης αλλά σίγουρα όσοι τηρούν τις προϋποθέ-



Το FINAL WRITER έχει τη δυνατότητα να ρωτά, με αυτό το πλαίσιο διαλόγου, σε ποια ανάλυση θέλετε να δουλέψετε, πριν ακόμα ανοίξει.



Το περιοδικό του Ελληνικού Workbench έρχεται να διορθώσει το πρόβλημα των Compugraphic γραμματοσειρών στα μικρά μεγέθη. Με τις νέες γραμματοσειρές που περιέχονται στο περιοδικό του Ελληνικού Workbench η ποιότητα της εικόνας σε γράμματα 10 στιγμών έχει διορθωθεί σημαντικά. (ιδίως στους αριθμούς και τα κεφαλαία). Επίσης η ποιότητα εκτύπωσης των νέων γραμματοσειρών έχει δεκαπλασιαστεί.



SOFTWARE ENGINEERING
ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 84Β,
ΝΙΚΑΙΑ













ΝΕΟΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

MD ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ
DRAGON
CHAQ-FU
MORTAL KOMBAT 2
OTTIFANTS
NBA LIVE 95
ZERO TOLERANCE
VIRTUAL BART
PROBOTECTOR
LEMMINGS 2
URBAN STRIKE (JUNGLE STRIKE 2)
SONIC AND KNUCKLES
SPARUSTER
MICKEYMANIA
ECCO THE DOLPHIN 2
JURASSIC PARK 2
SUPER STREETFIGHTER TURBO
JUNGLE BOOK
TAZMANIA IN ESCAPE FROM MARS
LION KING
SPIDERMAN VS XMEN
FIFA 95
SYLVESTER AND TWEETY
MAXIMUM CARNAGE
SPIDERMAN
POWER RANGERS
DINO DINI'S SOCCER
EARTHWORM JIM
ANIMANIALS

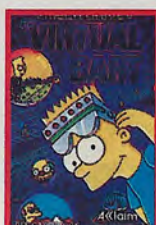
3-D-O ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ
STREETFIGHTER TURBO
FIFA
ROAD RASH
SEWER SHARK
SHADOW
CRASH N'BURN
NIGHT TRAP
ALONE IN THE DARK
TOTAL ECLIPSE
ESCAPE FROM THE MONSTER MANOR
VIRTUAL VIVID
DOCTOR HANTER

SN ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
MORTAL KOMBAT 2
BARKLEY SHUT UP AND JAM
ANIMANIACS
VORTEX
DRAGON
LION KING
DONKEY KONG COUNTRY
STARWARS 3 RETURN OF THE JEDI
STUNT RACE FX
MORPH
PUNCH OUT
IRON LORD
WIZARDY IV
MICKEYMANIA
ULTIMATE FIGHTER
ILLUSION OF GAIYA
EARTHWORM JIM

SEGA 32-X ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ
DOOM
SUPER STARWARS
VIRTUAL RACING DELUXE










ΟΙ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΤΟ ΑΠΟΔΕΙΞΟΥΜΕ ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ :

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ









SN ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ (ΝΕΑ ΚΑΙ ΜΤΧ)
SN ΜΟΝΟ 5900
PILOTWINGS
DAFFY DUCK
SUPER MARIO WORLD (USA)
F ZERO
MARIO ALL STARS
KICK OFF 3 (JAPAN DIALOGUE)
SMARTBALL (USA) (NO BOX)
DARIUS TWIN (SHOOT 'EM UP) (JAP)
STREETFIGHTER 2
LETHAL WEAPON

SN ΜΟΝΟ 7900
CHUCK ROCK
BATTLETOADS (USA)
CASTLEVANIA
NBA ALL STAR CHALLENGE
PROBOTECTOR (USA)
GHOST AND GHOULS
MICKEY'S MAGICAL QUEST (USA)
TERMINATOR 2
R TYPE
ART OF FIGHTING (USA)
DRAKULA (USA)
SIMCITY
SUPER SOCCER (USA)
PRINCE OF PERSIA
ULTRAMAN
WING'S 2 (USA)

CONSOLE CLUB

ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΓΡΥΠΑΡΗ 53
ΤΗΛ.9594100 9596262
ΑΙΓΑΛΕΩ ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6Α & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΤΗΛ.5310330
ΡΕΝΤΗ ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17
ΤΗΛ.4813859

ΑΝΟΙΚΤΑ 10:30-03:00,05:30-08:30
7 ΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ
ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

MEGA DR.2 + 2 GAMES
ΜΟΝΟ 38.000

SN + STARWING
ΜΟΝΟ 48.000

32 X ***ΜΟΝΟ*** 69.000

3-D-O + 2 CD
ΜΟΝΟ 160.000*

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ SOFTWARE, HARDWARE ΚΑΙ ΚΑΛΩΔΙΩΝ ΓΙΑ AMIGA, SN, MD, MS, GG, GB, 3-D-O, PHILIPS

AMIGA CLUB
ΜΕ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

MD+GAME	29900
SN+GAME	36000
GB	13000
AMIGA 500	55000
AMIGA600	65000
AMIGA 1200	120000
MONITOR PHILIPS	55000

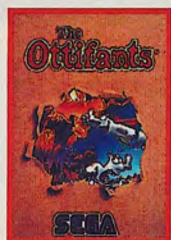
MONITOR COMODORE
ΑΠΟ 55000ΕΩΣ 65000

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ, CARTRIDGES ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΔΙΑΦΟΡΑ

ΑΓΟΡΑΣΤΕ
ΣΤΙΣ ΠΙΟ ΦΘΗΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΔΑΝΕΙΣΤΕΙΤΕ
ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB ΚΑΙ ΔΑΝΕΙΣΤΕΙΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

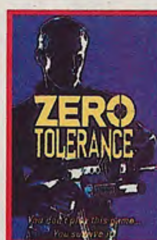
ΠΟΥΛΗΣΤΕ
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ AMIGA









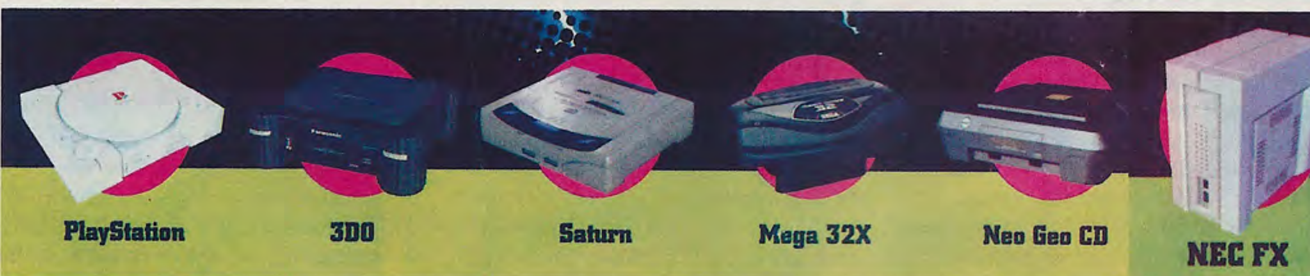





MD ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΟΝΟ (2900)
(ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΜΤΧ)
SHADOW OF THE BEAST
TURBO OUTRUN (JAP)
SUPER REAL BASKETBALL
STARFIGHTER
ZOOM (ZAP)
WHIP RUSH (JAP)
GREENDOG
HOME ALONE
MYSTIC DEFENDER
RINGS OF POWER
DUNAMITE DUKE
MERCS
ZERO WING
FORGOTTEN WORLD'S
TALMIT'S ADVENTURE
TOKIE
SHINOBI WOMAN (JAP)
SONIC

MD ΜΟΝΟ 4900
TURBO OUTRUN
ULTIMATE QIX
SHADOW DANSEUR
IMMORTAL
ALLIEN 3
QUACKSHOT
BATMAN
THE LEGEND OF GALAHAD
WONDER BOY 3
DICK TRACY
CAPTAIN PLANET
JAMES BOND 007
GLOBAL GLADIATORS
OUTRUN (JAP)
MUTANT LEAQUE FOOTBALL
CAPTAIN AMERIKA
PUGGSY
QUACKSHOT
FINAL BLOW (JAP)
ROAD RASH
ARIEL THE LITTLE MERMAID
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE
ALICIA DRAGOON
ARCH RIVALS

MD ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ 6900
CASTLE OF ILLUSION
CHAMPION WORLD CLASS SOCCER
TWIN HAWK
SUPERMAN
ANOTHER WORLD
HOOK
CLIFFHANGER
CHIKI CHIKI BOY'S
SKITCHIN
FANTASIA
BATMAN RETURN'S
TEAM USA
THE REVENGE OF SHINOBI
PRO STRIKER
FOOTBALL (JAP)
SUPER KICK OFF
COMBAT CARS
DOUBLE DRAGON 3
HYPERDUNK BASKET
GOLDEN AXE (JAP)
GOLDEN AXE 2 (JAP)
TAZMANIA
TERMINATOR 2 THE ARCADE
LHX ATTACK CHOPPER
MOHAMED ALI HEAVY WEIGHT BOXING



MD ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ 8900
FLINTSTONES
T2 THE JUDGEMENT DAY
ROBOCOP 3
WIZ N'LIZ
DRAKULA
ZOMBIES
BLADES OF VENGEANCE
BUBBA N'STIX
WORLD OF ILLUSION (JAP)
SUPER WRESTLEMANIA

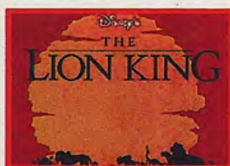
MD ΜΟΝΟ 9900
NINJA TURTLES
SUNSET RIDERS
STREET OF RAGE 2
GUNSTAR HEROES
ASTERIX
WORLD CUP USA 94!!!
SONIC SPINBALL
FATAL FURY
DOUBLE CLUTCK
REN N'STIMPY SHOW
X-MEN
SONIC 2 JAP
OUTLANDER

MD ΜΟΝΟ 12900
PELE
BARKLEY SHUT UP AND JAM
SHADOWRUN (NTSC)
STAR TREK THE NEW GENERATION INTSC
PRO MOVES SOCCER
ETERNAL CHAMPIONS
LOTUS 3
PHANTASY STARS 2
PHANTASY STARS 3
ECCO THE DOLPHINE
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR
F 117 NIGHT STORM
MIG 29
STREET FIGHTER TURBO CHAMPION
DESERT STRIKE
BULLS VERSUS BLAZERS
SONIC 2
JURASSIC PARK

MD ΜΟΝΟ 15900
FLASHBACK
ALLADIN
LOST VIKINGS
SENSIBLE SOCCER
FIFA
JUNGLE STRIKE
NHLPA HOCKEY 93
GENERAL CHAOS
PELE 2
US PACMAN
MORTAL KOMBAT
AGASSI TENNIS
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 (GEGESIS)
MICROMACHINES
DUNGDON'S AND DRAGONS
NBA JAM
ADS PROMOVES SOCCER (NTSC)

MD
LETHAL ENFORCERS + GUN
SUPER STREETFIGHTER TURBO (JAP)
CHAOS ENGINE
STREET OF RAGE 3
NBA ACTION '94 (NTSC)
JUNGLE BOOK










CONSOLE CLUB CONSO

AUDIO ΚΑΙ MIDI ΣΤΟ PC

Του Αντώνη Παπαδόπουλου

ΤΟ MIDI KEYBOARD

Το MIDI κλαβιέ δεν είναι απαραίτητο σε ένα σύστημα καθώς οι νότες μπορούν να εισαχθούν στο πρόγραμμα με το ποντίκι. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά που διέπουν τα MIDI keyboards είναι η έκταση τους, το βάρος των πλήκτρων και οι MIDI δυνατότητες. Το μικρότερο για να μπορέσει κάποιος να γράψει μουσική, είναι με 4 οκτάβες (49 πλήκτρα), ενω ένα standard είναι με 5 οκτάβες (61 πλήκτρα). Μετά ανεβαίνουμε στις 6 και κάτι οκτάβες (76 πλήκτρα) και τέλος έχουμε τα full size που φτάνουν την έκταση ενός κλαβιέ κλασικού πιάνου (88 πλήκτρα).

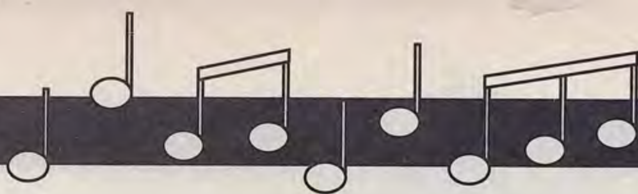
Για να μπορέσετε να μεταφέρετε αυτά που έχετε στο μυαλό σας πάνω σε ένα κλαβιέ θα πρέπει αυτό να είναι velocity sensitive, δηλαδή να μπορεί να ανταποκρίνεται στο δυναμικό παίξιμο του εκτελεστή. Ενα επιπλέον προτέρημα των καλών MIDI κλαβιέ, είναι το aftertouch, δηλαδή η δύναμη που ασκεί κάποιος σε κάποιο πλήκτρο αφού το πατήσει. Με αυτό μπορούν να προστεθούν διάφορα εφφέ όπως vibrato, αλλοίωση τόνου, cutoff frequency και άλλα ανάλογα με τις δυνατότητες του κλαβιέ, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στον εκτελεστή να εκφράσει μέσω του παιξίματος του αυτό που θέλει ακριβώς. Για να έχει ισχύ το aftertouch, θα πρέπει και η ηχητική μονάδα στην οποία στέλνει τις MIDI πληροφορίες το κλαβιέ, να δέχετε μηνύματα aftertouch. Το βάρος των πλήκτρων στα φθηνά και μεσαία κλαβιέ είναι το standard βάρος, αντίστοιχο με το κλαβιέ ενός αρμονίου ή και λίγο καλύτερο. Πλήκτρο βαρυκεντρισμένο (αντίστοιχο με αυτό του πιάνου) θα βρείτε μόνο στα full size κλαβιέ των 88 πλήκτρων. Η τιμή ενός μικρού keyboard 4 οκτάβων κυμαίνεται γύρω στις 80000 - 90000, ενώ αυτά με 5 οκτάβες στοιχίζουν γύρω στις 100000 - 120000. Στα 76 πλήκτρα υπάρχει μόνο ένα κλαβιέ (το Α-30 της Roland) και κοστίζει 165000, ενω για τα full size θα πρέπει να βάλετε βαθιά το χέρι στην τσέπη, μια και το φθηνότερο κοστίζει γύρω στις 350000. Στην κατηγορία των 4 και 5 οκτάβων τα keyboard που ξεχωρίζουν είναι τα CMS 61 και Studio 61 της Fatar (5 οκτάβες) και το PC-200MKII της Roland (4 οκτάβες). Το CMS-61 έχει το μεγάλο πλεονέκτημα της ειδικής θέσης που έχει στο πάνω μέρος του να δεχτεί το πληκτρολόγιο του PC και σε μια άλλη ειδική θέση το mouse pad, εξοικονομώντας έτσι πολύτιμο χώρο παρέχοντας παράλληλα μεγάλη άνεση.



ΤΟ SOFTWARE

Οτι σύστημα και να έχετε φτιάξει, δεν αξίζει τίποτα αν δεν χρησιμοποιηθεί απο το κατάλληλο λογισμικό. Πριν αναφερθούμε σε διάφορα μουσικά πακέτα, καλό θα ήταν να γίνει πρώτα ένας διαχωρισμός όσον αφορά τις κατηγορίες στις οποίες υπάγονται τα διάφορα προγράμματα. Ετσι έχουμε: Τα sequencers, τα οποία παίζουν το ρόλο του κασσετοφώνου κατα κάποιο τρόπο. Οτι παίζεται δηλαδή, καταγράφεται σε ένα MIDI sequencer υπό την μορφή ψηφιακών δεδομένων και όταν γίνεται η αναπαραγωγή του τραγουδιού το sequencer στέλνει πίσω στην ηχητική μονάδα αυτά τα δεδομένα ταξινομημένα και συγχρονισμένα. Τα κύρια χαρακτηριστικά ενός MIDI sequencer είναι τα tracks (πόσα κανάλια δηλαδή) έχει την δυνατότητα να ηχογραφήσει καθώς και οι δυνατότητες για editing στο τραγούδι, δηλαδή πόσο εύκολα μπορεί να "κόψει" και να "ράψει" ένα μέρος του τραγουδιού, να το αντιγράψει σε κάποιο άλλο μέρος του τραγουδιού κ.τ.λ.

Αναμφισβήτητα το καλύτερο MIDI sequencer στην αγορά είναι το Cubase Score της Steinberg. Η τιμή του όμως δείχνει ότι απευθύνεται σε επαγγελματίες. Μια άλλη λύση λιγότερο επαγγελματική απο το Cubase, είναι το Cakewalk Proffesional το ο-



ποίο δυστυχώς και αυτό έχει ένα κόστος γύρω στις 100000. Μην ανησυχείτε όμως. Υπάρχουν και αξίολογα sequencers σε χαμηλότερη κατηγορία τιμής, όπως τα Music Station (60000) και Cubase Life (28000) της Steinberg και το Power Tracks Pro της PG Music (15000). Μην νομίζετε οτι αυτή η διαφορά τιμής ανάμεσα στα φθηνά και στα ακριβά sequences δικαιολογείται απόλυτα. Στην ουσία όλα τα sequencers παρέχουν λίγο πολύ τα ίδια πράγματα. Αυτά που κάνουν τις διαφορές είναι κάποιες σημαντικές λειτουργίες που παρέχουν τα ακριβά sequencers και είναι χρήσιμα μόνο στους επαγγελματίες. Ενας ερασιτέχνης ή ακόμα και ένας ημιεπαγγελματίας καλύπτεται πλήρως απο ένα φθηνό sequencers.

Τα scorewriters, είναι προγράμματα επεξεργασίας και εκτύπωσης παρτιτούρας. Σε αυτήν την κατηγορία προγραμμάτων δεν θα βρείτε κάτι το ερασιτεχνικό καθώς η δουλειά για την οποία προορίζονται είναι καθαρά επαγγελματική. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα Finale (Coda) και Encore (Passport).

Στην συνέχεια υπάρχουν τα editors και librarians. Αυτά είναι προγράμματα επεξεργασίας και αποθήκευσης ήχου και απευθύνονται σε συγκεκριμένα synthesizers και κάρτες ήχου. Απεικονίζουν δηλαδή στην οθόνη του υπολογιστή γραφικά όλες τις παραμέτρους παρέμβασης στον ήχο που διαθέτει κάθε synthesizer παρέχοντας δυνατότητα για πολύ εύκολο editing στους ήχους του κάθε οργάνου. Τέτοια προγράμματα μπορείτε να βρείτε και σε διάφορες βάσεις δεδομένων, σε shareware μορφή φυσικά. Μπορείτε όμως να τα δοκιμάσετε και να δείτε αν σας εξυπηρετούν πριν προβείτε σε κάποια αγορά. Εκτός απο τα ατομικά editors & librarian τα οποία απευθύνονται σε 1 ή 2 συγκεκριμένα synthesizers, υπάρχουν και τα universal adaptors & librarians τα οποία περιέχουν οδηγούς για τα κυριότερα synthesizers και κάρτες ήχου. Ενα πολύ καλό universal adaptor & Librarian είναι το Music Quest που κοστίζει γύρω στις 90000. Κλείνοντας τα MIDI προγράμματα, θα πρέπει να αναφερθούν και κάποια που θα τα χαρακτηρίζαμε περισσότερο βοηθητικά και εκπαιδευτικά. Υπάρχουν διάφορα προγράμματα για εξάσκηση του αυτιού, για εκμάθηση κιθάρας, διδασκαλίας μουσικών σκαλών καθώς και διάφορα άλλα που βοηθούν στη σύνθεση ενός ολοκληρωμένου τραγουδιού. Τα πιο γνωστά σε αυτήν την κατηγορία είναι τα Band in a box professional, Super Jam, The Jammer και Session partner. Αυτά τα προγράμματα πολύ απλά και γρήγορα παράγουν απο έτοιμες βάσεις (τύμπανα, μπάσα, ρυθμικές κιθάρες κτλ) μέχρι ολοκληρωμένα τραγούδια. Εσείς δίνετε κάποιες ακολουθίες ακκομπανιαμέντων επιλέγετε τα όργανα καθώς και ένα ρυθμό και το πρόγραμμα κάνει τα υπόλοιπα. Βέβαια τα λέμε λίγο απλοϊκά καθώς δεν υπάρχει ο απαραίτητος χώρος για μια εκτενή παρουσίαση. Τα κυριότερα μουσικά προγράμματα που κυκλοφορούν στην αγορά, δεν περιορίζονται σε μια συγκεκριμένη δουλειά, αλλά προσπαθούν να συνδυάσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο όλες τις πιο πάνω κατηγορίες.

Ετσι και στα Cubase Score, Cakewalk Professional, Music Station, Cubase Life, Powertracks Pro, θα βρείτε και οθόνη για εμφάνιση και εκτύπωση παρτιτούρας, editors για διάφορα synthesizers και κάρτες ήχου, ψηφιακές κονσόλες ήχου, τμήματα για αναπαραγωγή αυτόματων ακομπανιαμέντων κτλ.

Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, μεγαλύτερο βάρος θα πρέπει να δώσετε στο MIDI sequencer και να δείτε πέρα απο το sequencing, τι επιπλέον δυνατότητες παρέχει σε σχέση με τα άλλα προγράμματα της κατηγορίας του. Ολα αυτά για το MIDI. Για το digital audio υπάρχουν αρκετά προγράμματα, εκ των οποίων δίνονται μαζί με την αγορα καρτών ήχου και κυρίως είναι audio editors, προγράμματα δηλαδή που επεξεργάζονται ένα WAV δείγμα,άλλα με λίγες παραμέτρους και άλλα με πολλές. Μερικά απο τα καλύτερα προγράμματα για audio editing είναι τα Wave (Turtle Beach), Digital Soup Pro, Audio View. Δεν θα μπορέσετε όμως να βρείτε κανένα απο αυτά σε κάποιο πακέτο όταν αγοράζετε κάποια κάρτα, έτσι θα πρέπει να τα αγοράσετε ξεχωριστά. Για πιο σοβαρή δουλειά και συγκεκριμένα για hard disk recording, υπάρχουν δυο πολύ καλά προγράμματα επαγγελματικών δυνατοτήτων και όχι ιδιαίτερα ακριβά, συγκριτικά πάντα με τα πακέτα για τα οποία μιλήσαμε πιο πριν. Αυτά είναι τα Software Audio Workshop (SAW) με 8 κανάλια mono (4 stereo) hard disk recording και το Quad Studio (Turtle Beach) με 4 κανάλια mono (2 stereo).

Η τιμή τους είναι περίπου στις 180000, αλλά στην περίπτωση του Quad Studio δίνεται και μια κάρτα Tahiti, ενω το SAW απαιτεί κάποια 16bit κάρτα. Φιλικά, θα θέλαμε να σας συμβουλέυσουμε, όταν προβείτε σε κάποια αγορά, να μην επαναπαυτείτε στην εξυπηρετικότητα και στην εμφάνιση του πωλητή και πάρετε κάτι το οποίο δεν σας καλύπτει εντελώς. Μπορεί να σας συστήσουν κάποιο περιφερειακό που έχει σαρώσει στις πωλήσεις. Κάνει όμως για την δουλειά που το θέλετε εσείς; Μπορεί κάποιος φίλος σας να σας συστήσει ανεπιφύλακτα να αγοράσετε κάτι το οποίο έχει αγοράσει και ο ίδιος και είναι απόλυτα ικανοποιημένος. Είναι όμως αυτός ο φίλος σας ενήμερος και για οτιδήποτε άλλο κυκλοφορεί στην αγορά, η το μόνο που ξέρει είναι αυτό που έχει; Οταν ζητάτε κάτι απο ένα πωλητή, καλό θα ήταν να ξεκαθαρίσετε ακριβώς τι θέλετε για να μην του αφήσετε περιθώρια να σας οδηγήσει σε λύσεις που βολεύουν περισσότερο αυτόν παρά εσας. Αλλωστε ποιός μπορεί να ξέρει ακριβώς τις ανάγκες σας πιο καλά απο τον ίδιο σας τον εαυτό;

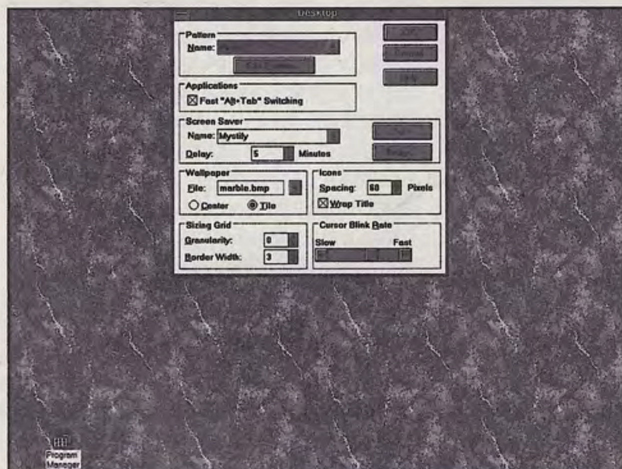
Αξιοποιείστε λοιπόν κατάλληλα το μηχάνημα σας και απολαύστε τη μουσική δημιουργία όπως θέλετε εσείς. Η μουσική δεν έχει καμμία απολύτως αντίρρηση.

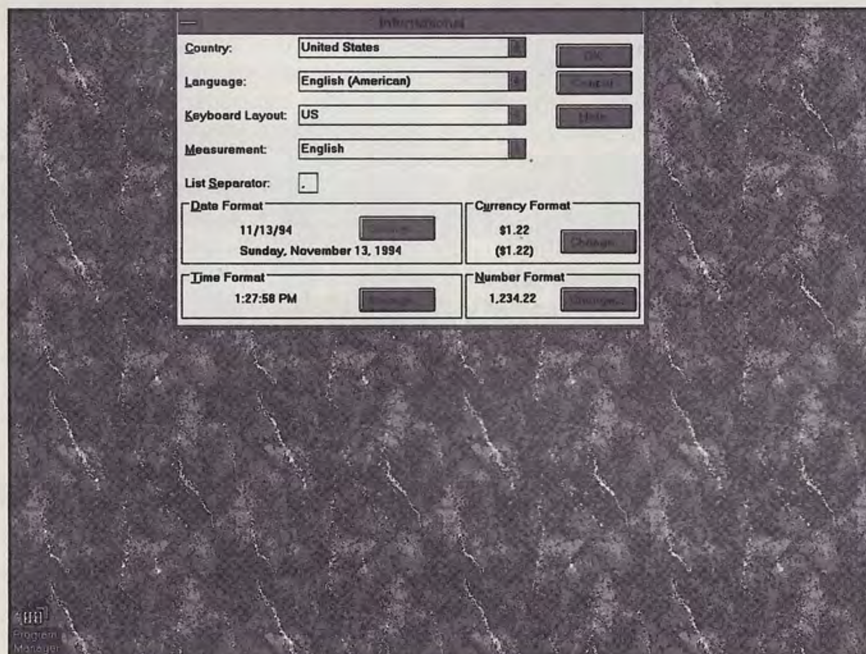


WINDOWS 3.1

Του **Β.Σάμιου**

Τρίτο μέρος του αφιερώματός μας και συνεχίζουμε ακάθεκτοι την πορεία μας στο κόσμο των Windows. Τον προηγούμενο μήνα ξεκινήσαμε να αναλύουμε το γκρουπ main και ειδικότερα το control panel, ένα εξαιρετικά σημαντικό κομμάτι των Windows. Μετά λοιπόν τις επιλογές color, fonts, ports και mouse που συναντήσαμε στο control panel, ακολουθεί η επιλογή...





DESKTOP

Μέσα από το desktop μπορείτε να ορίσετε ή να αλλάξετε ένα pattern, να επιλέξετε screen saver, να ορίσετε το "διάστημα" μεταξύ των icons και γενικά έχετε μία πληθώρα επιλογών που μπορείτε να εκμεταλλευτείτε. Αλλά ας ξεκινήσουμε να τα δούμε όλα με την σειρά. Στα patterns δεν χρειάζεται να σταθούμε αφού τα πράγματα είναι σχετικά απλά. Επιλέγετε το pattern που σας αρέσει και αν δεν βρίσκετε κανένα που να ικανοποιεί τα γούστα σας, μπορείτε να κάνετε τις όποιες αλλαγές θεωρείτε απαραίτητες και να φέρετε ένα από τα ήδη υπάρχοντα στα μέτρα σας. Ο screen saver είναι μία δυνατότητα που καλά θα κάνετε να εκμεταλλευτείτε. Αν εργάζεστε πολλές ώρες στο περιβάλλον των Windows, ενεργοποιήστε τον screen saver έτσι ώστε αν κάποιο διάστημα δεν δουλεύετε να προστατεύεται η οθόνη σας. Το setup αφορά κάποιες λεπτομέρειες που μπορείτε να αλλάξετε σε έναν screen saver όπως για παράδειγμα τα χρώματα, τις γραμμές του αντικειμένου που εμφανίζεται, τα γράμματα κλπ. Εξίσου χρήσιμη είναι και η δυνατότητα να βάλετε password στο screen saver που χρησιμοποιείτε. Ο λόγος για μία τέτοια επιλογή είναι ευνόητος. Να αποφύγετε τα αδιάκριτα μάτια. Αν για παράδειγμα απουσιάσετε κάποιο διάστημα από τον υπολογιστή, να ενεργοποιηθεί ο screen saver και να αποτρέψετε τους περίεργους από το "σκάλισμα" της εργασίας σας. Παρατραβηγμένο ίσως, αλλά... Microsoft είναι αυτή. Προσοχή, αν εκτελέσετε κάποια εφαρμογή που δεν ανήκει στα Windows, ανεξαρτήτως αν τρέχει σαν icon ή μέσω του MS-DOS, ο screen saver δεν θα ενεργοποιηθεί. Το "Fast Application Switcing" σας επιτρέπει με τον συνδυασμό πλήκτρων ALT+TAB να μετακινήστε γρήγορα μεταξύ των εφαρμογών που εκτελούνται. Sizing Grid. Αφορά δύο επιλογές, Granuality και Border Width. Η πρώτη καθορίζει τη θέση και το μέγεθος ενός παραθύρου. Η τιμή που θα βάλετε, προσδιορίζει κατά πόσα pixel θα μετακινείται το παράθυρο, όταν του αλλάζετε θέση με το mouse. Το ίδιο ισχύει βέβαια όταν μεταβάλλετε το μεγεθός του. Οσο μεγαλύτερη είναι η τιμή, το παράθυρο μετακινείται σε μεγάλα διαστήματα, κάτι που δυσκολεύει την κατάσταση. Η τιμή "0" είναι ιδανική καθώς θα μπορείτε να το τοποθετήσετε σε όποιο σημείο θέλετε. Η δεύτερη τιμή, Border Width, μεταβάλλει το πλάτος των γραμμών που καθορίζουν το μέγεθος του παραθύρου. Πειραματιστείτε για να βρείτε την τιμή που σας αρέσει, αν και η default είναι η ιδανική. Μέσα από το Wallpaper έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε μία, εκ των πολλών που υπάρχουν, bitmap εικόνα και να την χρησιμοποιήσετε για να "ντύσετε" το desktop των Windows, όπως ακριβώς

χρησιμοποιείτε τα patterns. Μπορείτε να βάλετε και δικές σας εικόνες με την προϋπόθεση βέβαια να είναι bitmap. Αν έχετε επιλέξει pattern και wallpaper ταυτόχρονα, πράγμα ανούσιο, θα εμφανιστεί το wallpaper. Icons. Καθορίζετε το διάστημα, σε pixels, μεταξύ των εικονιδίων. Το wrap title έχει σχέση με τα ονόματα των εφαρμογών και το τρόπο που θα εμφανίζονται κάτω από τα εικονίδιά τους. Αν δεν ενεργοποιήσετε την επιλογή ο τίτλος του προγράμματος, όσο μεγάλος και αν είναι, θα εμφανίζεται σε μία γραμμή ενώ αντίθετα αν την ενεργοποιήσετε ο τίτλος θα κόβεται και θα καταλαμβάνονται δύο ή και τρεις γραμμές ακόμα.

KEYBOARD

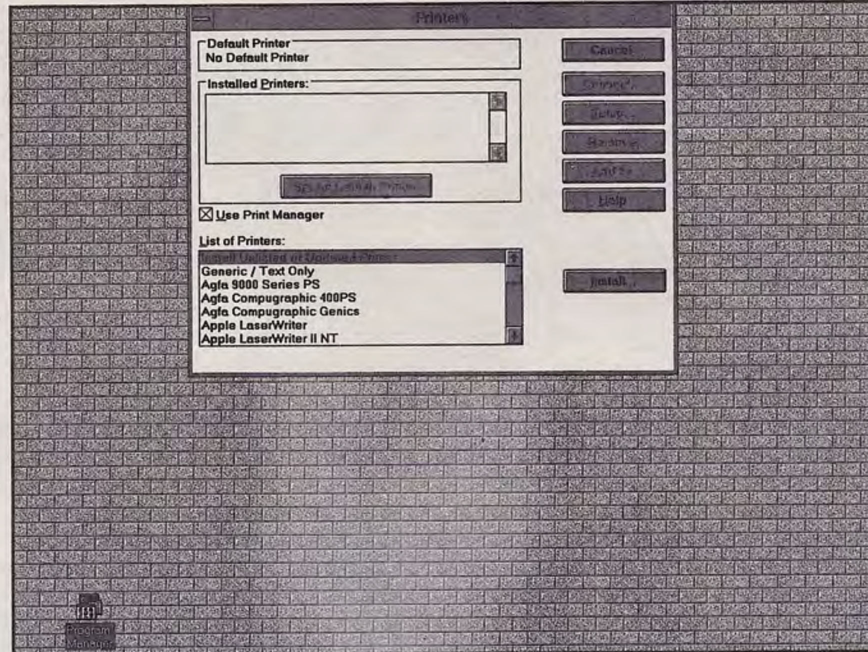
Είστε γρήγοροι στην πληκτρολόγηση και το πληκτρολόγιο δεν ανταποκρίνεται στην ταχύτητά σας; Η λύση είναι εδώ. Μέσα στην επιλογή keyboard ορίζετε την ταχύτητα του πληκτρολογίου καθώς επίσης πόσο γρήγορα θα "αποτυπώνονται" στην οθόνη οι χαρακτήρες που έπονται του πρώτου, όταν έχετε συνέχεια πατημένο κάποιο πλήκτρο.

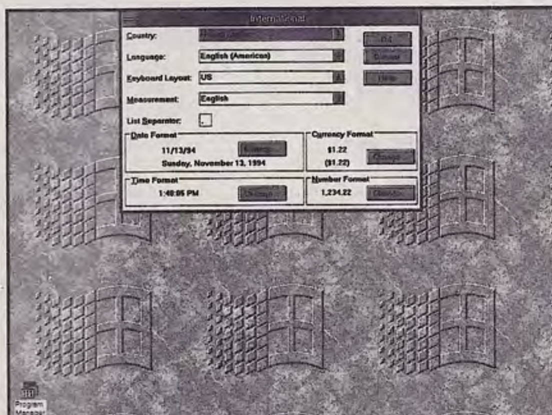
PRINTERS

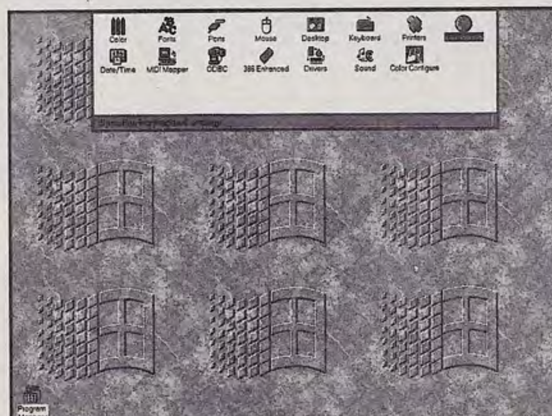
Η επιλογή στην οποία πρέπει να ανατρέξετε για την σωστή λειτουργία του εκτυπωτή σας. Μπορείτε να εγκαταστήσετε ή να διαγράψετε έναν ή και περισσότερους drivers και με τη βοήθεια του setup να καθορίσετε τις απαραίτητες παραμέτρους. Τα Windows υποστηρίζουν ένα μεγάλο αριθμό drivers ενώ μπορείτε να προσθέσετε και τον δικό σας αν δεν σας καλύπτουν.

INTERNATIONAL

Αν και περιέχει λεπτομέρειες αυτή η επιλογή, δεν παύει να παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον. Μέσα από το international μπορείτε να προσαρμόσετε κάποιες μικρολεπτομέρειες όπως τον τρόπο εμφάνισης της ημ/νίας, της ώρας, ειδικά σύμβολα που διαθέτει μία χώρα, σύμβολα διαχωρισμού, σύμβολο νομίσματος κλπ. Οι σημαντικότερες επιλογές που συναντάμε είναι οι εξής : Country. Οταν επιλέγετε μία χώρα, τα Windows αυτομάτως θέτουν την ημ/νία, την ώρα και τα υπόλοιπα στοιχεία που αναφέραμε στα πλαίσια που τα χρησιμοποιεί η χώρα που επιλέξατε. Δυστυχώς η Ελλάδα απουσιάζει. Language. Η επιλογή της γλώσσας αφορά κυρίως διάφορες εφαρμογές οι οποίες θα χρησιμοποιούν κάποια εξειδικευμένα σύμβολα της γλώσσας. Keyboard Layout. Ανάλογα με το πληκτρολόγιο κάποια σύμβολα είναι τοποθετημένα σε διαφορετική θέση. Μέσα από αυτή την επιλογή ορίζεται τι είδος πληκτρολόγιο χρησιμοποιείτε ή μάλλον σε ποιά θέση θέλετε να βρίσκονται τα ειδικά σύμβολα ασχέτως με το τι δείχνει το πληκτρολόγιο. Measurement. Επιλέγετε το μέτρο ή το Αγγλικό σύστημα "μέτρησης". List Separator. Επιλέγετε το σύμβολο που θα διαχωρίζει λέξεις ή αριθμούς σε μία σειρά. Οι υπόλοιπες επιλογές που συναντάμε αφορούν το τρόπο εμφάνισης της ώρας, της ημ/νίας, του νομίσματος και των αριθμών. Μπορείτε να τα προσαρμόσετε όπως σας βολεύει.







DATE/TIME

Ορίζετε ώρα και ημ/νία, όχι μόνο στα Windows αλλά και στο μηχάνημά σας, ότι κάνουν, δηλαδή, οι αντίστοιχες εντολές του Ms-Dos. Ο τρόπος εμφάνισης εξαρτάται από το τι έχετε καθορίσει στο international.

END OF PART I

Με τις τελευταίες επιλογές που είδαμε αυτόν το μήνα ολοκληρώνουμε το control panel. Ελπίζουμε αυτή η απλή ξενάγηση να σας έλυσε τις όποιες απορίες είχατε και να σας δώσαμε μία ιδέα για το τι σημαίνει και τι συναντάμε στο control panel. Τον άλλο μήνα θα συνεχίσουμε την παρουσίασή μας στα υπόλοιπα "κομμάτια" του γκρουπ main.



SANGO FIGHTER

Του **Β. Σάμιου**

Η εμφάνιση του Mortal Kombat στους υπολογιστές και συγκεκριμένα στα PC είχε σαν αποτέλεσμα να αφήσει στην αφάνεια το συμπαθητικό αυτό Beat 'em up. Σίγουρα δεν φθάνει το Mortal Kombat αλλά αποτελεί μία καλή πρόταση για τους φανατικούς του είδους. Αυτός λοιπόν ήταν και ο βασικός λόγος που μας ώθησε να κοσμήσουμε το εγχειρίδιό μας με το Sango Fighter. Θα σας παρουσιάσουμε τους 12 "ήρωες" του παιχνιδιού και θα σας δώσουμε τα κουμπιά για τη μαγεία του καθενός. Επίσης, κατά τη διάρκεια της παρουσίασης των ηρώων, θα σας δίνουμε ορισμένες χρήσιμες συμβουλές για να καταφέρετε τόσο να τελειώσετε το story mode, όσο και να είστε ανίκητος στο διπλό. Ξεκινάμε λοιπόν.

GUAN YU

Ενας μετριότατος μαχητής με μαγεία που κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα. Είναι σχετικά αργός στις κινήσεις του, με εξαίρεση ίσως την πολύ γρήγορη λαβή του. Μη χαραμίσετε το χρόνο σας να τον μάθετε, υπάρχουν πολύ καλύτεροι. Μαγεία: πίσω, κάτω και γροθιά.



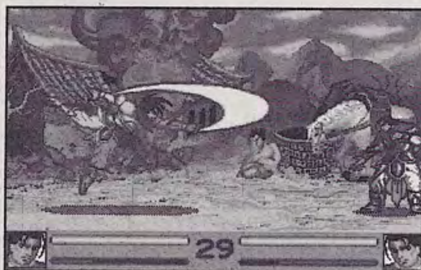
JANG FEI

Ενας πραγματικά αξιόλογος μαχητής, που βρίσκεται ίσως μέσα στους τρεις καλύτερους στο "ένας εναντίον ενός". Αυτό που τον κάνει να ξεχωρίζει είναι το φοβερό του uppercut. Εκτός του ότι αποτελεί μία πολύ καλή κίνηση άμυνας, έχει και την ιδιότητα την στιγμή που το εκτελεί να είναι άτρωτος. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να το χρησιμοποιείτε συνέχεια, χωρίς να μπορεί ο αντίπαλος να αντιδράσει ποτέ ή τουλάχιστον τις περισσότερες φορές. Ιδανικός να τον χρησιμοποιήσετε για να τελειώσετε το Story mode. Μαγεία: πίσω, μπροστά και γροθιά. Uppercut : κάτω, μπροστά και γροθιά.



CHAO YUN

Διαθέτει καλά χτυπήματα και θα τον χαρακτηρίζαμε αρκετά "τεχνικό". Από τους παίκτες που αξίζει να ασχοληθείτε. Αν γεμίσετε το super του, η μαγεία που πετάει είναι πιο γρήγορη και αν μάλιστα είναι κοντά ο αντίπαλος, δύσκολα θα ξεφύγει. Μαγεία: πίσω, κάτω και γροθιά.



MA CHAU

Μαζί με τον Jung Fei είναι ιδανικοί για να τελειώσετε το story mode. Ειδικά ο Ma Chau, εκμεταλλεύεται το "bug" των Dian Wei και των δίδυμων αδερφών που δεν μπορούν να αποφύγουν την μαγεία του και πέφτουν συνέχεια πάνω της. Το κόλπο έχει ως εξής. Πηγαίνετε στην αριστερή πλευρά της οθόνης και πετάτε συνέχεια μαγεία. Στην προσπάθειά τους να την αποφύγουν πηδάνε και πέφτουν πάνω της. Προσέχετε μόνο να έχετε αρκετή απόσταση για να πετύχει το κόλπο ή καλύτερα το "bug". Μαγεία:



κάτω, μπροστά και κλωτσιά.

HUANG JONG

Δυστυχώς τον πήραν τα χρόνια. Είναι απελπιστικά αργός στη μαγεία και οι κινήσεις του γενικότερα είναι μέτριες. Το αποκορύφωμα είναι το uppercut, που είναι τελείως άχρηστο. Γίνεται εντελώς κατακόρυφα με αποτέλεσμα για να πετύχετε κάποιον να πρέπει να βρίσκεται ακριβώς από πάνω σας, ούτε "pixel" πιο πέρα. Μαγεία: πίσω, μπροστά και γροθιά.



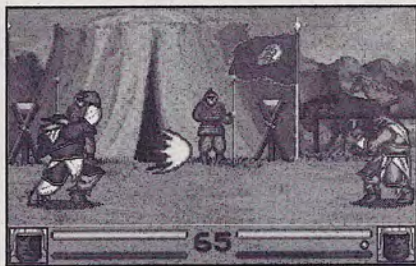
SYU HWANG

Τίποτα σπουδαίο. Μαγεία για κλάματα που την αποφεύγεις εύκολα και κινήσεις αργές. Αν βαρεθείτε τους υπόλοιπους τότε τιμήστε τον, σε αντίθετη περίπτωση ούτε να το σκέφτεστε. Μαγεία: μπροστά, κάτω και γροθιά.



SYA HOU YUAN

Ο ένας εκ των δίδυμων αδερφών. Από τις πιο γρήγορες λαβές στην "πιάτσα" που τρώει μάλιστα και αρκετή ενέργεια. Διαθέτει την κίνηση "ελικοπτεράκι", όπως άλλωστε και ο αδερφός του, με το χαρακτηριστικό ότι είναι αργή αλλά διανύει μεγάλη απόσταση. Η μαγεία του είναι αρκετά καλή. Μαγεία: πίσω, κάτω και γροθιά.



SYA HOU CHUEN

Ο άλλος εκ των δίδυμων αδερφών. Φήμες λένε ότι για το μάτι που του λείπει υπεύθυνος είναι ο αδερφός του. Αν και έχει τις κινήσεις του αδερφού του, διαφέρει στη μαγεία. Εχει δηλαδή γρήγορη λαβή που "ρουφάει" αρκετή ενέργεια και διαθέτει την κίνηση "ελικοπτεράκι" με τη διαφορά ότι περιστρέφεται πολύ γρήγορα και διανύει μικρή απόσταση. Δυστυχώς η μαγεία του αποφεύγεται εύκολα καθώς έρχεται από το έδαφος. Αν όμως γεμίσετε το super, τότε δύσκολα θα μπορέσει να γλιτώσει κανείς, καθώς γίνεται πιο γρήγορη και πιο ψηλή. Μαγεία: πίσω, κάτω και γροθιά.



SYU JU

Μάλλον ο καλύτερος της παρέας. Με γεμάτο το super αν κάνετε λαβή τρώει την περισσότερη ενέργεια από κάθε άλλο παίκτη. Ιδανικός όταν παίζετε διπλό. Εχει πολύ γρήγορη λαβή με την οποία μπορείτε να κάνετε θραύση. Ενα κόλπο που μπορείτε να εφαρμόσετε είναι το εξής. Πηδήξτε προς τον αντίπαλο και πατήστε τη γροθιά. Αν κάνει άμυνα, μόλις βρεθείτε στο έδαφος τού κάνετε τη λαβή, η οποία είναι όπως είπαμε πολύ γρήγορη και θα τον πετύχετε. Ο μόνος τρόπος για να αποφύγετε εσείς αυτό το κόλπο είναι με το uppercut του Jung Fei. Μαγεία: πίσω, κάτω και γροθιά.

DIAN WEI

Αν και δε διαθέτει μαγεία, τα δύο όπλα του αποδεικνύονται θανατηφόρα. Εχει αρκετές αξιόλογες κινήσεις με σπουδαιότερες τις περιστροφές που κάνει και σας χτυπάει με τα όπλα του. Αν είστε κοντά και σας πετύχει με αυτές τις κινήσεις, τότε θα χάσετε αρκετή ενέργεια. Τα πλήκτρα για τις "πιρουέτες" του είναι τα εξής. Περιστροφή 1: πίσω, μπροστά και κλωτσιά. Περιστροφή 2: κάτω, μπροστά και κλωτσιά.

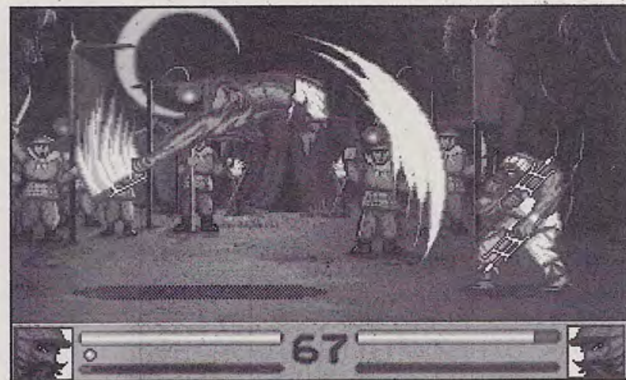
LYU BU

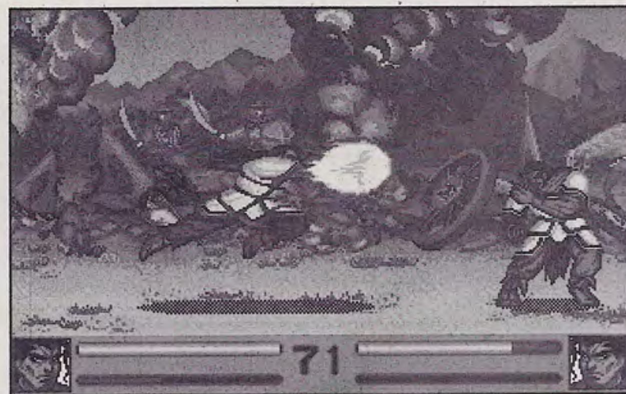
Είναι απελπιστικά αργός και μην τολμήσετε να πλησιάσετε τον αντίπαλο για να τον πιάσετε, διότι η λαβή που κάνει ο Lyu Bu καθυστερεί χαρακτηριστικά. Κατατάσσεται στους μέτριους παίκτες, αν και οφείλουμε να πούμε ότι έχει κάποιες καλές κινήσεις όπως την "πύρινη" γροθιά. Μαγεία: πίσω, κάτω και γροθιά. "Πύρινη" γροθιά: πίσω, μπροστά και γροθιά.

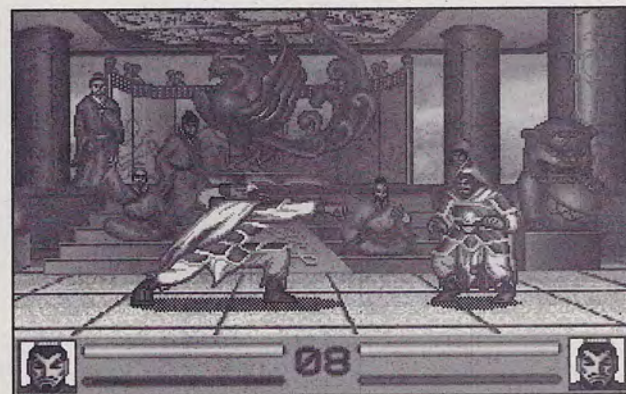
TSAU TSAU

Ο τελευταίος των..."Μοϊκανών". Αρκετά καλός, αλλά δυστυχώς του λείπει η μαγεία. Εχει το εντυπωσιακό τριπλό χτύπημα που αποτελείται από μία κλωτσιά και δύο γροθιές. Αν σας πετύχει τρώει αρκετή ενέργεια. Επίσης πολύ καλό είναι, λόγω της ταχύτητας που το πραγματοποιεί, το χτύπημα με την "κάπα" του. Τριπλό χτύπημα: πίσω, μπροστά και γροθιά. Cape's hit: κάτω, μπροστά και γροθιά.











PC

OYTPOST

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε Ctrl,F9 και θα δείτε όλουςτους επαναστάτες να πεθαίνουν. Πατώντας Ctrl,F10 θα εμφανιστεί το menu της "καταστροφής"... Για να αποκτήσετε απεριόριστες πηγές ενέργειαςπατήστε Ctrl,F1. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε το βαθμό γνώσεων,πληροφοριών, εγκληματικότητας ή και ηθικής που θα επικρατούν στην αποικία σας (Ctrl,F12).

MORTAL COMBAT

Πατήστε F10 στο "option screen". Γράψτε μετά με κεφαλαία γράμματα "DIP."Θα εμφανιστεί στην οθόνη σας μια κενή λίστα που αποτελείται απο εννέααριθμούς. Δίπλα από τον καθένα πρέπει να γράψετε τα παρακάτω:

0 Fatalities
1 Gore
2 Μουσική
3 Εκπληξη
4 Fatalities (πάλι)
5 Απειρα credits
6 Μία γνώριμη φωνή.
7 Δοκιμάστε και δεν θα χάσετε.
8 Αλλες γνώριμες φωνές vol II.

SOCCER KID

Αν και δεν υπάρχουν σε αυτό το παιχνίδι κάποια "κόλπα" για να σας βοηθήσουν να ξεπεράσετε τις όποιες δυσκολίες, εμείς θα σας δείξουμε πού ακριβώς βρίσκονται μερικά από τα κρυμμένα, σε κάθε πίστα, αντικείμενα, που είναι σίγουρο ότι θα σας βοηθήσουν. Κάτι είναι και αυτό...
Στην Home Town 1 λοιπόν, ακριβώς μετά τον πρώτο νεαρό με το σκέιτ, στην κορυφή του πρώτου επικλινούς επιπέδου, "μπείτε" στο Trick Shot mode καικλωτσήστε την μπάλα στον κορμό του δέντρου 4 φορές. Θα αποκτήσετε έτσι4000 επιπλέον πόντους. Επαναλαμβάνοντας την ίδια διαδικασία, το δέντρο θα σας δώσει ένα μπλουζάκι που θα σας κάνει αόρατο! Ισως έτσισταματήσετε να το χτυπάτε...Στην Home Town υπάρχει μόνο ένα μπόνους στις πίστες του English Coyntryside, κανένα στο Λονδίνο, αλλά αρκετά στην Βενετία.

JAZZ JACKRABBIT

Πατήστε P, Backspace και αφού το παιχνίδι "παγώσει" κάντε την επιλογήσας από τον πίνακα που σας παραθέτουμε...

Lamer: Επιλογή επιπέδων

Gunhead: Επιτάχυνση πυροβολισμών και πυρομαχικά.

Bouf: Επανάκτηση ενέργειας και σύνδεση με τη δυνατότητα να γίνεις αόρατος.

Sable: Συνδέει ταχύτητα με άλματα.

Cstrike: Σας μετατρέπει σε πουλί στη χώρα των πτηνών.

Doom: Οι εχθροί σας γίνονται ταχύτεροι και σαφώς πιο επικίνδυνοι.

Ken: Εξοδος στο DOS.

Hooker: Εξασφαλίζει τη μετάβασή σας στο bonus level.

Mark: Σκοτώνει τον Jazz.

Hocus: Ειδοποιεί τον Jazz.

Check: Εμφανίζει πληροφορίες στο status bar.

Arjan: Ενα μήνυμα (1).

Greetz: Ενα μήνυμα (2).

Tim: Ενα μήνυμα (3).

THE SETTLERS

Οι κωδικοί για κάθε επίπεδο :

1 start
2 station
3 unity
4 wave
5 export
6 option
7 record
8 scale
9 sign
10 acorn
11 chopper
12 gate
13 island
14 legion
15 piece
16 rival
17 savage
18 xaver
19 blade
20 beacon
21 pasture
22 omnus
23 tribute
24 fountain
25 chude
26 trailer
27 canyon
28 repress
29 yoki
30 passive

DOOM II

Μετά το mega review, ακολουθούν τα tips του παιχνιδιού. Δεν πιστεύω να έχετεκανένα παράπονο; Σε ένα

τεύχος σας τα δίνουμε και τα δύο. Είναι αυτόπου λέμε δύο σε ένα. Αλλά ας αφήσουμε τη φλυαρία να περάσουμε να δούμετα καινούργια κόλπα του DOOM II.Τα βασικά είναι όλα ίδια με εξαίρεση τον τρόπο για να περνάτε μέσα απότοίχους και πόρτες. Τα idkfa, idbehold, iddt, iddqd, idclev ισχύουν καιγια το δεύτερος μέρος του παιχνιδιού. Το idspispopd έχει αλλάξει σεidclip επίτηδες για να δυσκολευτούν κάπως τα πράγματα στο παιχνίδι.Ενας ακόμα κωδικός είναι το ldmusxx που σας δίνει τη δυνατότητα ναεπιλέξετε όποια μουσική θέλετε να ακούσετε τη στιγμή που παίζετε. Στηθέση xx θα βάλετε έναν αριθμό μεταξύ του 01 και του 35. Προσοχή πρέπεινα δώσετε σε δύο πράγματα. Στο μηδέν που είναι απαραίτητο όταντπρόκειται για μονοψήφιο αριθμό και να μη δώσετε αριθμό μεγαλύτερο από το35 διότι κολλάει το παιχνίδι και σας "πετάει" στο Dos. Οι υπόλοιπεςπαράμετροι που θα σας δώσουμε εκτελούνται από το DOS. Η σύνταξη είναι:DOOM2 - <ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΣ 1> - <ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΣ 2>.....- <ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΣ Χ>Προσέξτε το σύμβολο "-" και το κενό μεταξύ των παραμέτρων, είναιαπαραίτητα.

Turbo xxx

Με την παράμετρο αυτή αυξάνετε την ταχύτητα του ήρωά σας. Οπου xxxμπορείτε να βάλετε μία τιμή μεταξύ 0 και 255. Μην το παρατραβήξετε όμωςγιατί δεν θα προλαβαίνετε να βλέπετε τίποτα. Το ίδιο ισχύει αν πατάτετο shift τη στιγμή που κινήστε. Μπορείτε να τρέχετε πιο γρήγορα. Οσυνδυασμός και των δύο θα δημιουργήσει αρκετό πρόβλημα καθώς η ταχύτηταείναι πραγματικά υπερβολική.

-Warp xx

Οπου xx τοποθετήστε τον αριθμό της πίστας που θέλετε να παίξετε. Γιαπαράδειγμα -Warp 02 θα ξεκινήσετε να παίζετε από τη δεύτερη πίστα. Οτιακριβώς κάνετε και με το idclev. Η διαφορά είναι ότι με τη χρήση αυτήςτης παραμέτρου έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε μία πληθώραάλλων παραμέτρων που στην αντίθετη περίπτωση δε θα μπορούσατε. Οιπαράμετροι που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο με τη χρήση -Warpείναι οι εξής :

Fast

Ολοι οι εχθροί ρίχνουν και κινούνται με την τριπλάσια ταχύτητα από ότι κανονικά. Οτι ακριβώς συμβαίνει αν επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας nightmare με τη διαφορά ότι δεν αναστaίνονται.

Nomonsters

Οπως το λέει και η λέξη... "χωρίς τέρατα". Παίζετε χωρίς αντιπάλους. Ιδανικό για πολλούς παίκτες που παίζουν μέσα από modem, διαφορετικά δεν υπάρχει νόημα.

Respawn

Καλύτερα να την αποφύγετε. Τα τέρατα ανασταίνονται μετά από περίπουοκτώ δευτερόλεπτα από τη στιγμή που τα σκοτώνετε. Για τους expert τουπαιχνιδιού. Θα επαναλάβω για ακόμη μία φορά ότι οι τρεις τελευταίες παράμετροι γιανα δουλέψουν προυπόθεση απαραίτητη είναι η χρήση της -Warp. Το turboμπορείτε να το χρησιμοποιήσετε χωρίς το -warp. Για παράδειγμα :Doom2 -warp 2 -fast ή Doom2 -warp 30 -fast -respawn. Πριν κλείσουμε, θα σας πούμε ένακόλπο που αφορά την τελευταία πίστα του παιχνιδιού. Για να σκοτώσετε τοκτήνος που πετάει τα "κυβάκια" με τα τέρατα, πρέπει να σημαδεύσετε καινα πετύχετε με το ρουκετοβόλο το σημείο από όπου φεύγουν οι "κύβοι".Για να μην ταλαιπωρήστε όμως με αυτό τον τρόπο μπορείτε να κάνετε τοεξής. Πατήστε idclip για να μπορείτε να περνάτε από τους τοίχους καιπηγαίνετε συνέχεια ευθεία προς το κτήνος. Μόλις περάσετε από μέσα τουθα βρείτε ένα πέρασμα που κρύβει ένα πρόσωπο καρφωμένο σε έναν πάσαλο.Πυροβολήστε το και κερδίσατε. Οι σκηνές που ακολουθούν είναιεντυπωσιακές.....

AMIGA

TRAPS 'N' TREASURES

Μερικά από τα passwords του παιχνιδιού :

00000000: Threadneedle Lagoon

52011413: Scull-Grotto

31245300: Temple

15204524: Fortress

VALHALLA

Οι κωδικοί επιπέδων :
lopfgw: The Sanctuary
uhgwil: The Chapel
abheft: The Tower

GLOBEDULE

Αν θέλετε να αλλάξετε "κόσμο", σας δίνουμε τους κωδικούς :
HFCNASAKEZDV
UDDCASNZEDV
TLPPASNQEZQZ
SHPWASBNEZEP
UAQNNTOGEZDR
EZPSASBREZRX
WHQQASSBEZUJ
SVQBASSSEZVP
SKCUNVNNSBDR
FGCONWNHFCDR
VGPHOMAASSDR
GOEBOQBUSWR
FINAL LEVEL: RYQGOTYNZGEDR

CHAMPIONSHIP MANAGER

Οταν θελήσετε να αποκτήσετε κάποιον παίκτη, που όμως τον "κυνηγάει" μια πλουσιότερη ομάδα από τη δική σας, προσφέρετε λιγότερα από όσα πραγματικάαξίζει. Οταν γίνει δεκτή η προσφορά της άλλης ομάδας εσείς συνεχίστε ναπροσφέρετε λιγότερα. Το καθοριστικό "χτύπημα" είναι το τρίτο, τότε θα προσφέρετε 1,000 περισσότερες από όσο η υψηλότερη προσφορά. Ο παίκτηςείναι πλέον δικός σας!-αξίζει. Οταν γίνει δεκτή η προσφορά της άλλης ομάδας εσείς συνεχίστε να προσφέρετε λιγότερα. Το καθοριστικό "χτύπημα" είναι το τρίτο, τότε θα προσφέρετε 1,000 περισσότερες από όσο η υψηλότερη προσφορά. Ο παίκτης είναι πλέον δικός σας!

Το Διήγημα

Του **Γιώργου Γοργογέτα**

Ζύπνησα πολύ απότομα και τινάχτηκα από το κρεβάτι μου, πέφτοντας κάτω. Μπροστά μου, στον αέρα, φάνταζε η τρισδιάτατη ένδειξη "WAKE UP"!

Το ξυπνητήρι μού έδειχνε την ώρα ένα μέτρο πάνω από αυτό, ήταν τα νέα συστήματα που είχαν εφευρεθεί και που όσο και να προσπαθούσα δε μπορούσα να κατανοήσω.

Η ώρα ήταν 3 μετά τα μεσάνυχτα. Θυμήθηκα τον παππού μου που μου είχε πει πως πέρασε όλη τη ζωή του με ένα κουρδιστό ρολόι.

Είπα στην τρισδιάστατη τηλεόρασή μου να ανοίξει. Τίποτα δισδιάστατο δεν υπήρχε πια. Είχε ειδήσεις. Μιλούσε πάλι για το μεγαλύτερο ατύχημα των τελευταίων χρόνων. Η αποικία στον Αρη είχε αποτύχει. 30 εκατομμύρια άνθρωποι σκοτώθηκαν από ένα πολύ μικρό λάθος . Ο πολύ μεγάλος κεντρικός πυρηνικός αντιδραστήρας ανατινάχθηκε. Ακόμα και αν κάποιος επέζησε, σίγουρα η μορφή του δε θα είναι πια αυτή του ανθρώπου. Ο Αρης είναι τώρα πια ένας απέραντος νεκρός τόπος.



Εκλεισα την πόρτα και έφυγα. Από τον 185ο όροφο που έμενα, το ασανσέρ με πήγε στο ισόγειο σε δύο λεπτά. Στην αρχή ζαλιζόμουν από την ταχύτητά του, αλλά τώρα συνήθισα. Αρχισα να περπατώ για να φτάσω στον προορισμό μου. Τα αυτοκίνητα και κάθε μεγάλο τροχοφόρο δεν υπάρχουν πια παρά μόνο σε μουσεία. Μπορείς να χρησιμοποιείς μόνο πατίνια ή ποδήλατα. Οι πόλεις περισκεπασμένες από μεγάλους θόλους, κατασκευασμένους από υλικά που δε μας αποκαλύπτουν οι κυβερνήσεις. Εξω από αυτούς ο αέρας περιέχει τα πάντα εκτός από οξυγόνο. Βροχή, χιόνι, άνεμοι, όλα αυτά δεν υπάρχουν πια. Την τελευταία βροχή την είχα δει πριν 32 χρόνια, όταν πέθανε ο παππούς μου. Τότε ήμουν κάπου 8 χρονών. Θυμάμαι που μου είχε πει να τον επισκέφτομαι στον τάφο του. Μακάρι να μπορούσα, αλλά δεν υπάρχουν πια νεκροταφεία. Από τα πτώματα των νεκρών αφαιρούνται τα όργανα που χρειάζονται για μεταμοσχεύσεις ή πειράματα και τα υπόλοιπα πηγαίνουν στα Κ.Α. (Κέντρα Αποσύνθεσης) όπου γίνονται σκόνη. Σκόνη είναι τώρα ο παππούς μου, το ίδιο και ο πατέρας μου. Τη μητέρα μου έχω 30 χρόνια να τη δω, από τότε που χώρισε με τον πατέρα μου.

Ετσι προχωρούσα για πολλή ώρα, βυθισμένος στις σκέψεις, ώσπου ένα χέρι με έπιασε και με τράβηξε σε ένα στενό, σκεπάζοντάς μου το στόμα για να μη φωνάξω. Ηταν οι τρεις συνεργάτες μου από το τμήμα. Είχαμε έναν πολύ καλό λόγο που συναντηθήκαμε εκεί στις 3.30 τη νύχτα. Να σκοτώσουμε τον Pariah, τον πιο έξυπνο, τρελλό και σατανικό δολοφόνο του κόσμου. Το μεγάλο του πλεονέκτημα, εκτός από το μυαλό του, ήταν τα χέρια του. Κανονικά ως το μπράτσο, μα μηχανικά και μεταβλητά από το μπράτσο και κάτω. Πότε έβαζε αυτόματα όπλα, πότε εκτοξευτές οξέων, μα τα αγαπημένα του ήταν τα "δεκαλέπιδα", δύο ζευγάρια από δέκα τεράστιες, σουβλερές, διπλής κόψεως και κινούμενες προς όλες τις κατευθύνσεις λεπίδες. Ο λόγος που τον μισούσα ήταν ένας, μα σημαντικός για μένα. Είχε σκοτώσει τον πατέρα μου και μου έστελνε για δέκα μέρες τα κομμάτια του, ένα κάθε μέρα. Το μόνο που ήθελα ήταν να τον σκοτώσω , με οποιοδήποτε τρόπο. Μετά από πολύ καιρό, ο Pariah είχε κάνει επιτέλους ένα λάθος. Κανόνισε μια συνάντηση μέσω τηλεφώνου, αλλά η εταιρεία που δούλευα (Ιδιωτική Αστυνομία) άκουσε τη συνομιλία του και έστειλε τον GFS, τον F46, τον EXL και μένα τον DUI για να τον σκοτώσουμε. Αυτά είναι τα ομοσπονδιακά μας ονόματα, για να μη μας γνωρίζει κανείς.

Σε λίγο είχαμε φτάσει στο παλιό εργοστάσιο όπου θα γινόταν η συνάντηση. Ηταν ένα παλιό πυρηνικό εργοστάσιο , που σταμάτησε τη λειτουργία του πολλά χρόνια πριν, όταν αποκαλύφθηκε ότι έριχνε τα απόβλητα σε ένα ποτάμι. Η πόρτα του ήταν κλειστή. Ο F46 έβγαλε ένα από τα εργαλεία του -ήμασταν οπλισμένοι μέχρι τα μαλλιά- και σε λίγο την άνοιξε. Προχωρήσαμε σιγά σιγά μέσα. Μερικοί μισοχαλασμένοι προβολείς φώτιζαν αμυδρά το μέρος. Ολα φαίνονταν γκρι από τη

του Μάνα

σκόνη και τους ιστούς των αραχνών. Καθώς προχωρούσα το πάτωμα υποχώρησε, έπεσα σε ένα σωλήνα και κυλώντας έπεσα απότομα σε ένα μικρό δωμάτιο. Με μεγάλη μου έκπληξη διαπίστωσα πως το μικρό αυτό δωμάτιο φωτιζόταν με μια λάμπα πετρελαίου- είχα δει τέτοιες σε κάποιο μουσείο, αλλά τα τελευταία κοιτάσματα πετρελαίου είχαν εξαντληθεί δεκαετίες πριν.



Προσπάθησα να βρω κάποια έξοδο, άλλα τίποτα... Η φωνή του Pariah με διέκοψε.

«Νομίσατε ότι θα με πιάνατε; Να όμως που εγώ είμαι αυτός που σας έπιασε! Πέσατε στην παγίδα μου, χα χα χα... Σύντομα θα βρεις τον πατέρα σου».

Ωστε ήταν παγίδα! Ηξερε ότι ακούγαμε το τηλεφώνημά του και μας παρέσυρε σε ένα μέρος, όπου σίγουρα μόνο ο θάνατος μας περιμένει. Δίπλα μου ακούστηκε ένας θόρυβος. Γύρισα το κεφάλι και είδα "κάτι" να κατεβαίνει στον τοίχο κάνοντας πολύ θόρυβο. Αυτό το κάτι άναψε. Ηταν μια απλή ασπρόμαυρη οθόνη, κάτι που δεν είχα δει ποτέ μου ως τώρα. Η φωνή του ακούστηκε ξανά...

«Ελπίζω να μη βιάζεσαι. Κάτσε και απόλαυσε το σόου!».

Ο GFS φάνηκε στην οθόνη. Προχωρούσε σε ένα διάδρομο. Ξαφνικά ένα ρομπότ εμφανίστηκε μπροστά του, αλλά παρέμεινε ακίνητο. Ο GFS του έριξε μια ισχυρή δέσμη λέιζερ και καταστράφηκε, κάνοντας μια μεγάλη έκρηξη που ακούστηκε από κάπου μακριά. Εβλεπα από την οθόνη, αλλά δεν υπήρχε κάποιο ηχείο για να ακούσω. Ο GFS θα πρέπει να ήταν κάπου μακριά, γιατί η έκρηξη ακούστηκε απόμακρη. Τότε παρατήρησα μια λάμψη στα απομεινάρια του ρομπότ. Ενα μικρό κομμάτι εκτινάχθηκε στο κεφάλι του GFS. Ακουσα ένα ουρλιαχτό και αμέσως μετά μια δεύτερη έκρηξη. Το μικρό αυτό κομμάτι είχε ανατιναχθεί. Το ίδιο είχε συμβεί και στο κεφάλι του GFS. Το σώμα του, πεσμένο στο έδαφος, ήταν πλημμυρισμένο στα αίματα, αν και δε φαινόταν ξεκάθαρα μέσα από την ασπρόμαυρη οθόνη. Η οθόνη έσβησε και μετά ξανάναψε. Εδειχνε τώρα τον EXL. Προχωρούσε προσεκτικά κατά μήκος ενός στενού διαδρόμου, όταν οι πόρτες μπροστά του και πίσω του έκλεισαν απότομα. Οι δύο τοίχοι άρχισαν να μετακινούνται και να πλησιάζει ο ένας τον άλλο αργα αργά, για να είναι πιο βασανιστικό. Ακόμη ένα ουρλιαχτό έφτασε στα αφτιά μου, το οποίο έσβησε μόλις οι τοίχοι ενώθηκαν. Οταν άνοιξαν πάλι το αίμα φαινόταν έντονο γύρω από την άμορφη μάζα που μέχρι πριν λίγο αποτελούσε το σώμα του συντρόφου μου. Η πόρτα απο το μικρό κελί μου άνοιξε και καθώς έβγαινα διστακτικά, έκλεισε.

Κοίταξα γύρω μου και είδα τον Pariah πάνω σε μία πλατφόρμα να με σημαδεύει με τα χέρια του, στα οποία είχε βάλει δύο πολυβόλα. Χωρίς να προλάβω να αντιδράσω, άρχισε να με πυροβολεί στα πόδια. Επεσα κάτω απο τους αφόρητους πόνους αφού δεν μπορούσα να αντιδράσω, είχα παραλύσει. Ενώ ηταν έτοιμος να με ξαναπυροβολήσει, το ένα του χέρι τινάχθηκε μακριά. Ο F46 τον είχε πυροβολήσει. Ο Pariah έστρεψε το πολυβόλο από το άλλο χέρι στον F46 και τον πυροβόλησε. Αυτό μου έδωσε αρκετό χρόνο ώστε να σημαδέψω το κεφάλι του Pariah και να ρίξω.

Τον είχα πετύχει. Το σώμα του έπεσε κάτω και το πολυβόλο του συνέχισε να ρίχνει. Ο Pariah ήταν νεκρός, μερικά μέτρα πιο πέρα το πτώμα του F46 και σύντομα θα ακολουθούσα και εγώ την μοίρα τους.

Απο το σώμα του Pariah είχε εκτιναχθεί μία μικρή βόμβα.

Καθώς ήμουν παράλυτος, δεν μπορούσα να κάνω τίποτε άλλο, παρά να κοιτώ τη μικρή φωτεινή οθόνη της βόμβας 6,5,4,3,2,1.....

Προς USER

Θα σου απαντήσω κ. διαχειριστή της αλληλογραφίας του περιοδικού γιατί πιστεύω ότι είσαι προκατειλημμένος υπέρ της Amiga. Για την απάντησή σου στον Μιχάλη Χάλαρη και Κουρκούτα Κων/νο. Πράγματι ένας 386/40 έχει 300000 αλλά με 420 MB σκληρό, για πες μου τώρα πόσο έχει μία Amiga 500 με CD-ROM, με σκληρό 420 MB, με έγχρωμη οθόνη 15' και 4 MB RAM; Μήπως ξεπερνάει και τις 300000 δρχ; Μήπως θέλεις να κάνεις σύγκριση τα δύο μηχανήματα; Πιστεύω, όπως πιστεύει και όλος ο κόσμος ,ότι η Amiga ξεπεράστηκε πλέον. Δείτε τις τιμές. Ενας 486/66 με την μητρική πλακέτα έχει κάτω από 100000, μιλάμε για ένα μηχάνημα ισχυρότερο από τον 68040/25MHZ. Αλλωστε οι εταιρείες software έδωσαν την απαντησή τους. Αγοράζω το User γιατί είμαι φανατικός παιχνιδάς αλλά μου αρέσουν και τα καλά προγράμματα π.χ CorelDraw, Graphics, Excel, Windows κλπ. Πιστεύω ότι πρέπει να βάλεις μία δισκέτα δώρο 1.44 έστω και με μία αύξηση της τιμής του περιοδικού.

Επίσης στην παρουσίαση των παιχνιδιών καλό θα ήταν να αναφέρεις το πόσα CD ή δισκέτες είναι τα παιχνίδια που παρουσιάζεις και περισσότερα λόγια για το σενάριό τους καθώς και το τι πρέπει να κάνει ο παίκτης ώστε να βοηθηθεί στην αρχή του παιχνιδιού. Θα σου ζητούσα περισσότερα παιχνίδια για PC αλλά όπως διαβάζω στα τελευταία σου τεύχη αυτό έχει ήδη γίνει.

Ευχαριστώ
Γρηγοριάδης Γρηγόρης.

ΥΓ1. Για την εποχή της η Amiga ήταν σπουδαίο μηχάνημα αλλά φαίνεται ότι ο κατασκευαστής αρκέστηκε με τα τεράστια κέρδη εκείνης της εποχής γι'αυτό και ξεχάστηκε κάπου στο χρόνο.

ΥΓ2. Ο "κομπιουτεράς" σήμερα δεν συμβιβάζεται, ΑΠΑΙΤΕΙ.

Προς Γρηγόρη

Η δημοσίευση και μόνο του γραμματός σου, πιστεύουμε θα σε πείσει ότι δεν είμαστε προκατειλημμένοι με κανένα μηχάνημα. Οσον αφορά τώρα τις τιμές που αναφέρεις δεν είσαι και τόσο δίκαιος. Καθώς με 300000 δεν παίρνεις PC με τα χαρακτηριστικά που αναφέρεις για την Amiga. Εν πάση περιπτώση το λόγο έχουν οι αναγνώστες.

ΥΓ1. Ενδιαφέρουσα άποψη.

ΥΓ2. Συμφωνούμε απόλυτα.

Αγαπητό USER

Είμαι μία σχετικά παλιά αναγνωστριά σου και σε διαβάζω ανελειπώς εδώ και 4 χρόνια. Επειδή έρχοντ'αι Χριστούγεννα σκέφτομαι να αγοράσω ένα PC 486DX 40 με SVGA οθόνη και 4MB RAM.

Α) Είναι καλή αγορά;

Β) Επειδή θέλω τον υπολογιστή και για παιχνίδια. Απο ότι έχω δει όλα τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν σε αυτό τον υπολογιστή, αν υπάρχουν κάποια που δεν μπορούν ποια είναι αυτά;

Γ) Το παιχνίδι Star Wars TIE FIGHTER, θα παίζει σε αυτόν τον υπολογιστή;

Δ) Αξίζει η αγορά ενός CD-ROM, και ποια είναι τα πλεονεκτηματά του;

Ε) Επειδή θα αγοράσω και σκληρό δίσκο, πόσα MB μου προτείνετε;

ΣΤ) Το παιχνίδι Rebel Assault έχει κυκλοφορήσει για PC, και αν ναι, αξίζει η αγορά του; Ζ) Ελπίζω να μου δημοσιεύσετε το γράμμα μου ή αν μπορείτε να μου απαντήσετε στις ερωτήσεις μου.

ΥΓ1. Είσαι το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα!

ΥΓ2. Keep up with the good work.

Φιλικά Μαυρωνά Βέρα

Βέρα

Α) Το μηχάνημα που αναφέρεις είναι μία καλή αγορά για τους λόγους που το χρειάζεσαι όσο και για τις απαιτήσεις που έχει γενικότερα το υπάρχον software.

Β) Το πρόβλημα δεν εντοπίζεται στην ισχύ όσο στην μνήμη. Υπάρχουν μερικά, που δυστυχώς με τον καιρό αυξάνονται, παιχνίδια που χρειάζονται 8MB μνήμη για να "τρέξουν". Είναι λίγα στον αριθμό αλλά είναι θέμα χρόνου να αυξηθούν.

Γ) Ναι.

Δ) Φυσικά και αξίζει άλλωστε δε πρέπει να ξεχνάς ότι το CD είναι το μέλλον. Το βασικό πλεονέκτημα είναι ο μεγάλος όγκος πληροφοριών που μπορεί να χωρέσει.

Ε) Οσο μεγαλύτερος τόσο το καλύτερο, εξαρτάται τα χρήματα που θέλεις να διαθέσεις. Minimum χωρητικότητα 340MB.

ΣΤ) Ναι, έχει κυκλοφορήσει σε CD, αλλά καλύτερα να αποφύγεις την αγορά του.

ΥΓ1+ΥΓ2. Σίγουρα.

ΥΓ3. Αλήθεια, στο επόμενο τεύχος ξέρεις τι θα έχουμε εξώφυλλο; Τη διεύθυνσή σου.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας καινούργιος αναγνώστης σου από το τεύχος 42 μόλις. Μα ένας γνωστός μου μού έδωσε όλα τα τεύχη σου από το Νο 19 και μετά.

Είμαι κάτοχος μιας AMIGA 600 και έχω πλούσιο software. Θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις.

1) Ενα PC 386/40 με 4MB RAM, 320MB σκληρό, color SVGA monitor και CD-ROM πιστεύεις ότι είναι αξιόλογη αγορά;

2) Τι είναι το OPUS-DIRECTORY;

3) Υπάρχει κάποιο software το οποίο να σου επιτρέπει να επεμβαίνεις στα παιχνίδια (βάζοντας π.χ. αμέτρητες ζωές);

4) Ξέρεις κανένα tip για το Afterburner (μην πεις ότι είναι αρχαίο);

5) Υπάρχει κάποιο παιχνίδι σαν το Afterburner για Amiga;

6) Ποιος είναι ο καλύτερος εξομειωτής πτήσης για Amiga (εκτός του Tornado);

7) Ενας φίλος μου μού είπε να μη δώσω 10000 για να αγοράσω το Mortal Kombat γιατί η έκδοση είναι μόνο για 2 drives. (δηλαδή

για να παίξω Mortal Kombat πρέπει να έχω 2 drives;)
8) Ξέρεις κάποιον καλό emulator PC για Amiga;
Αυτά, συγνώμη για το μεγάλο μου γράμμα. Πιστεύω σε δημοσίευση.
Κώστας Πιάπης

ΥΓ1. Απάντησε στο γράμμα, γιατί κάτι άλλα περιοδικά του χώρου πρέπει να
τους ρίξεις 100 σελίδες γλείψιμο για να σου απαντήσουν.
ΥΓ2. Αν έχεις γράψει ένα σενάριο για ένα καλό adventure πού απευθύνεσαι
(για την Ελλάδα, πού, πώς). Εχω ένα έτοιμο που θα σας καταπλήξει όλους.
ΥΓ3. ΠΑΟ ΟΛΕ
BY THE BEST
FORGET THE REST
ΥΓ4. Συγνώμη πάλι.

Φίλε Κώστα,
1) Ναι είναι μία αξιόλογη αγορά. Θα ήταν ακόμα καλύτερα αν προσανατολιζόσουν σε έναν 486/40
2) Είναι ένα πρόγραμμα που σου επιτρέπει να κάνεις εργασίες όπως αντιγραφή, format κλπ. Κάτι ανάλογο σαν το Norton Commander που έχουν τα PC.
3) Οχι.
4) Αν αναζητήσεις παλαιότερα τεύχη του περιοδικού θα το βρεις σίγουρα.
5) Μόνο το G-LOC.
6) Μετά το Tornado είναι το F117.
7) Για να σιγουρευτείς, το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να ρωτήσεις σε ένα κατάστημα.
8) Η κάρτα At once είναι η καλύτερη δυνατή λύση αν και τώρα πια δεν θα μπορείς να τρέξεις και πολλά προγράμματα ή παιχνίδια λόγω των απαιτήσεων τους.
ΥΓ1. Σου απαντάμε και αποδεικνύουμε ότι δεν έχουμε ανάγκη από γλείψιμο. Αλήθεια, τι ήταν αυτά τα σάλια στο γράμμα;
ΥΓ2. Στο Θεό διότι στην Ελλάδα λίγοι ενδιαφέρονται. Θα μπορούσες να μας το στείλεις, αν ταίριαζε, για την στήλη "Το διήγημα του μήνα".

Αγαπητό USER,
Σε πρωτοαγόρασα πριν από 8 μήνες και από τότε δεν έχω χάσει κανένα τεύχος σου. Κατά τη γνώμη μου είσαι το καλύτερο περιοδικό του είδους. Εχω μια AMIGA 1200 και θα σε παρακαλούσα να βάζεις πιο πολλά reviews για AMIGA, διότι τείνουν προς εξαφάνιση. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:
1) Μπορείς να μου πεις τι ακριβώς είναι τα samplers; Μπορούν να χρησιμοποιηθούν με οποιοδήποτε πρόγραμμα μουσικής;
2) Σκοπεύω να αγοράσω έναν σκληρό δίσκο για την AMIGA μου. Ποιοί είναι καλύτεροι, οι εσωτερικοί ή οι εξωτερικοί και πόσα Mbytes μου προτείνεις να αγοράσω;
3) Τα παρακάτω παιχνίδια τρέχουν σε 1200; Tornado, TFX, Larry 1-6, Sim City και Hand of Fate.
4) Εχει βγει το Mortal Kombat για AGA;
Φιλικά, Νάσος Κούκος

ΥΓ1. Ελπίζω να δημοσιευτεί.
ΥΓ2. Γιατί δε βάζετε καμιά αφίσα;

Φίλε Νάσο,
1) Το sample είναι ένας ήχος, συνήθως αντιπροσωπευτικός για κάποιο όργανο, ένα ηχητικό εφφέ ή ακόμα για μια φωνή. Πολλά από τα ηχητικά εφφέ των παιχνιδιών, όπως κραυγές, ουρλιαχτά, κλπ, είναι samples. Η δημιουργία ενός sample γί-

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αγαπητοί συντάκτες,

Αφορμή για το γράμμα μου είναι το θέμα που δημιουργήθηκε γύρω από το αφιέρωμα σας στο σατανισμό, αλλά και γενικότερα το ίδιο το περιοδικό σας. Θα ξεκινήσω με το πρώτο: Οι απόψεις σας για το σατανισμό και οι απαντήσεις που δόθηκαν στα δύο γράμματα που σχετίζονταν με αυτό το θέμα ήταν απαράδεκτες. Ολο το αφιέρωμα ήταν πραγματικά γελοίο, ενώ αυτό που λέτε στον πρόλογο ότι δε θέλατε να εκμεταλλευτείτε την κατάσταση είναι υποκριτικό, αφού και μόνο από την φασαρία που δημιουργήσατε, κερδίζετε.

Οσον αφορά το σατανισμό, ο κάθε λογικός άνθρωπος καταλαβαίνει ότι αυτός (ο σατανισμός) όπως και όλες οι θρησκείες εξυπηρετούν οικονομικά και πολιτικά συμφέροντα και ότι στην πράξη δεν έχουν καμιά αξία. Σχετικά με το αφιέρωμά σας δεν θα ήθελα να προχωρήσω περισσότερο (πάντως πολύ λογοτέχνες την έχετε δει, π.χ "Μία κατάσταση που διαπερνάει κάθε τρόπο και επιλογή ζωής από την οποία δεν θα μπορούσαν να μην επηρρεαστούν και τα αποτελέσματα αυτών των επιλογών, ΤΟ νόημα), αλλά θέλω να αναφερθώ στην απάντηση στο γράμμα των δύο αναγνωστών σας από το Ναύπλιο. Τουλάχιστον από εσάς περίμενα κάτι πιο υπεύθυνο. Στο πρώτο σκέλος της απάντησής σας αμφιβάλω αν καταλάβατε και ο ίδιος τί είπατε, ενώ η φράση "όποιος ξεκινάει λογοκρίνοντας video games καταλήγει καίγοντας ανθρώπους" θα σας χαρίσει το νόμπελ. Στο τέταρτο σκέλος περιγράφετε τον κ.Κοτζιά ως ένα νέο που είναι τραγουδιστής γνωστού heavy συγκροτήματος (ούτε η μάνα του δεν το ξέρει) και που δεν φοβάται να πει την άποψή του. Το πρώτο άσχετο δεν το σχολιάζω αλλά για το δεύτερο θέλω να σας ρωτήσω αν πραγματικά πιστεύετε ότι οι σαχλαμάρες που έγραψε ο κ.Κοτζιάς μπορούν να χαρακτηριστουν ως άποψη. Γιατί εγώ φράσεις όπως "Οταν το ULTIMA VII βρέθηκε στα χέρια μου ένα ρίγος με διαπέρασε", "ένα από τα πιο αγαπημένα μου σύμβολα φιγούραρε κάτω απ'το επιβλητικό τίτλο του (!!!!!)" δεν τις θεωρώ άποψη. Εκείνο όμως που θέλω να μου εξηγήσετε και εσείς κ.Κροντηρά και ο κ.Κοτζιάς είναι πώς η μεταλλική πεντάλφα (έστω και με τον υφασμάτινο χάρτη που βέβαια δεν ξέρω τί ακριβώς είναι) συμπληρώνει το PAGAN.

Ειλικρινά προσπαθώ δέκα εβδομάδες τώρα να καταλάβω σε ποια θύρα μπορεί η πεντάλφα να εφαρμόζει ώστε να τρέξει το παιχνίδι. Επίσης θέλω να μου εξηγήσετε τί δουλειά έχουν όλα αυτά σε ένα review. Είναι βέβαια δικαίωμα του καθενός να πιστεύει σε ότι του αρέσει είτε αυτό λέγεται χριστιανισμός, είτε μαύρη μαγεία, είτε εφτάχρυσοί βρυκόλακες, αλλά δεν μπορεί να εκφράζει τις "απόψεις" του όπου θέλει, όχι επειδή θα επηρεάσει αρνητικά αυτούς που τον διαβάζουν αλλά επειδή το USER είναι περιοδικό που ασχολείται με υπολογιστές και μόνο (αν στοχεύετε να το μετατρέψετε σε κάτι αντίστοιχο με την "Σούπερ Κατερίνα" ή την "Star", δικαίωμά σας). Θα μπορούσε ο κ.Κοτζιάς να ζητήσει ηθική συμπαράσταση από τους ομοϊδεάτες του στο "Metal Hammer", αν αισθανόταν την ανάγκη να εκφράσει κάπου τις απόψεις και απορώ με εσάς κύριε Κροντηρά που νιώθετε υπερήφανος για το γεγονός ότι στο USER δεν υπηρξε ποτέ λογοκρισία. Γι'αυτό και ο καθένας γράφει ό,τι θέλει χωρίς να ενδιαφέρεται για τίποτα (Στο ίδιο review υπήρχαν κάτι φοβερά αστεία για τον Κατσούλα, το ίνδαλμα προφανώς του κ.Κοτζιά ενώ εκφράζει και τον θαυμασμό του για μια σκηνή όπου ένα κεφάλι κόβεται πλημμυρίζοντας την οθόνη με αίμα.) (...)

Φιλικά
Γιάννης Αποστόλου

Φίλε Γιάννη,

το υπόλοιπο από το τεράστιο γράμμα σου που δεν αφορά τον σατανισμό απαντιέται στην στήλη ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ. Προς το παρόν:

1. Θα μπορούσαμε απλά να σε παραπέμψουμε να ξαναδιαβάσεις το άρθρο μας "Software of Darkness" που είναι από μόνο του απάντηση στο μπερδεμένο γράμμα σου.

2. Οπως και νά'χει, αυτά που διατυπώνονται στο γράμμα σου είναι μόνο η δική σου άποψη, για την οποία θα μπορούσαμε με την ίδια ευκολία που το έκανες εσύ να την χαρακτηρίσουμε απαράδεκτη, μικρονοική και γελοία και να την στείλουμε στα σκουπίδια. Αλλά όπως βλέπεις την δημοσιεύουμε, αφού και το θάρρος έχουμε και είμαστε πιστοί στις ιδέες μας ώστε να μην ασκούμε λογοκρισία.

3. Αυτό που είπαμε στον πρόλογο του άρθρου είναι η αλήθεια. Αν εσύ το βλέπεις υποκριτικό, συμβουλεύσου έναν καλό οφθαλμίατρο!

4. Χαίρομαι που από το αφιέρωμά μας κατάλαβες ότι ο σατανισμός και οι θρησκείες εξυπηρετούν πλέον οικονομικά και πολιτικά συμφέροντα.

5. Δεν την έχουμε δει πολύ λογοτέχνες, απλά είμαστε! Ο κ.Κροντηράς έχει κυκλοφορήσει μία τουλάχιστον ποιητική συλλογή την οποία μπορείς να βρεις στην Εθνική βιβλιοθήκη! (σας ευχαριστεί και για το Νομπελ!) ενώ ο Shadowcaster ετοιμάζεται για κάτι ανάλογο!

6. Εμείς και οι περισσότεροι αναγνώστες απ'ό,τι δείχνουν τα γράμματά σας καταλάβαμε το νόημα του άρθρου και τις απαντήσεις. Αν εσύ δεν καταλαβαίνεις, μπορούμε να σου κάνουμε μερικά φροντιστήρια.

7. Τα υπόλοιπα σχόλιά σου -Για την Πεντάλφα και τις περίεργες χρήσεις της, την Λογοκρισία που δεν έχουμε, τον Κατσούλα(!), την σούπερ "Κατίνα" τις "απόψεις" περί "απόψεων" κλπ... προσωπικά τα βρήκα κακεντρεχή και άνευ σημασίας. Δημοσιεύτηκαν μόνο και μόνο στον πολύτιμο χώρο της αλληλογραφίας μας για να πεις την "άποψή" σου και να κρίνουν οι αναγνώστες.

8. Τέλος αν έχεις να μας υποδείξεις κάποια καλύτερη ή αντίστοιχη έρευνα πάνω στο θέμα του σατανισμού στα video games σε Ελληνικό ή Παγκόσμιο επίπεδο (τί έχει κάνει πάνω σ'αυτό το αγαπημένο σου περιοδικό;) θα σου ήμουν υπόχρεος αν το έκανες, για να πάψω και εγώ να πιστεύω ότι η δική μας είναι ακόμα η καλύτερη!

Ο αρχισυντάκτης

νεται διαμέσου ενός προγράμματος (sampler) και φυσικά του απαραίτητου hardware (κάρτα ήχου, CD κλπ). Εξαρτάται από το πρόγραμμα, αλλά συνήθως χρησιμοποιούνται με τα περισσότερα.

2) Η καλύτερη λύση είναι να αγοράσεις τον ειδικό adaptor που σου δίνει την δυνατότητα να συνδέσεις στην Amiga, σκληρό δίσκο (IDE) που χρησιμοποιούν τα PC. Τα 340MB είναι μία αξιόλογη χωρητικότητα.

3) Με τα τρία πρώτα δεν θα συναντήσεις πρόβλημα, αλλά με τα υπόλοιπα είμαστε επιφυλακτικοί.

4) Οχι.

ΥΓ2. Οσο για την αφίσα χρειάζεται να μας πιέσετε περισσότερο.

Αγαπητό USER,

Σίγουρα έχεις βαρεθεί να ακούς πόσο καλό περιοδικό είσαι, πόσο φοβερή είναι η ύλη σου, πόσο χιούμορ περιέχουν οι σελίδες σου και πόσο κατατοπιστικά είναι τα reviews σου, όμως αυτά όλα αξίζει να τονίζονται από κάθε αναγνώστη που επικοινωνεί μαζί σου. Εδώ και τρία χρόνια έχω μια AMIGA 500, η οποία όμως έχει μείνει στο κουτί της για πέντε μήνες περίπου. Καταλαβαίνοντας πως είναι πια σχεδόν άχρηστη (αν όχι τελείως) αποφάσισα να την αντικαταστήσω με ένα PC. Ιδού:

1) Ενας 386 με CD-ROM ή ένας 486 χωρίς;

2) Η στήλη RPG που έχει εξαφανιστεί προ πολλού θα επανέλθει κάποια στιγμή;

3) Μπορώ να πουλήσω την AMIGA μου ή μήπως είναι μόνο ένα μάτσο καλώδια και κουμπιά; (η μόνη βελτίωση της από την αρχική της κατάσταση είναι το 1MB).

4) Ε, λοιπόν ο Τριανταδυάμπιτος ήταν ο Κροντηράς! Ε ??

5) Επειδή έχασα το USER του Σεπτέμβρη: Εχετε κάνει review του Colonization ή να βάλω τις φωνές;

6) Αν αγοράσω τώρα PC να πάρω κατευθείαν 8MB RAM ή να περιμένω να τα προσθέσω αργότερα;

7) John Ronald Ruel Tolkien. Σκέφτεστε τίποτα καλύτερο;

8) (και τελευταίο) Γιατί να μην κυκλοφορούν το USER και το GAMER χωριστά, ώστε οι αναγνώστες να μην πληρώνουν για κάτι που δε διαβάζουν;

Ευχαριστώ για την ώρα σας και για δυόμιση χρόνια φιλίας και ενημέρωσης.

Με εκτίμηση,
Δημήτρης Τσιρίγκας

ΥΓ. Και να μην το δημοσιεύσετε δεν πειράζει, μα μια απάντηση επείγει. Τα Χριστούγεννα είναι κοντά και θέλω τη γνώμη σου για την επιλογή μου.

Φίλε Δημήτρη,

Τα καλά λόγια δεν τα βαριόμαστε ποτέ. Αντιθέτως μας τονώνουν το ηθικό και μας προτρέπουν να προσπαθήσουμε περισσότερο. Στις ερωτήσεις σου τώρα.

1) Ενας 486 με CD-ROM. Το CD-ROM είναι μεν απαραίτητο αλλά προυποθέτει και ισχύ από το μηχάνημα, πράγμα που ο 386 δεν προσφέρει.

2) Είναι υπό σκέψη.

3) Μπορείς να την πουλήσεις. Μία Amiga 500 δεν είναι ποτέ ένα μάτσο καλώδια και κουμπιά. Μόνο που πρέπει να βιάστεις διότι ο χρόνος είναι εναντίον του μηχανήματος.

4) Ε, λοιπόν όχι!

5) Βάλε τις φωνές και αν σε ακούσουμε μέχρι τα γραφεία μας θα το κάνουμε αμέσως.

6) Καλύτερα να περιμένεις διότι θα σου κοστίσουν ακριβά και δεν είναι απαραίτητα (προς το παρόν τουλάχιστον).

7) Ενα τσάι;

8) (ουφ) Σύντομα θα το δεις και αυτό να γίνεται.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Γιάννης Αποστόλου

Οπως βλέπεις αρχίζουμε να επαναφέρουμε σιγά σιγά στήλες προγραμματισμού και γενικά θέματα που πιστεύω ότι θα σας ικανοποιήσουν. Τα τυπογραφικά μας λάθη σου υπόσχομαι ότι θα εξαφανιστούν από το επόμενο τεύχος, και τα reviews μας βέβαια είναι τα καλύτερα και τα αντικειμενικότερα και γι'αυτό μας τρέμουν οι αντιπρόσωποι παιχνιδιών. Θα θέλαμε επίσης να μας στείλεις και δεύτερο γράμμα -μικρότερο αυτή τη φορά γιατί πρέπει να χωρέσουν και άλλα - με τεκμηριωμένες τις απόψεις σου και να είσαι σίγουρος ότι και θα δημοσιευτεί και θα απαντηθεί και αυτό.

Λενα Μπακογιάννη

1) Το Mortal Kombat βέβαια είναι καλύτερο από όλα τα παιχνίδια που αναφέρεις, αρκεί να είσαι φανατική του είδους.
2) Η εντολή που μπορείς να το κάνεις είναι η COPY. Η συνταξή της είναι: COPY drive1:<path> drive2:<path>. Στην συγκεκριμένη περίπτωση θα γράψεις: copy a: c:\games
3) Η κάρτα ήχου είναι άκρως απαραίτητο τη σημερινή εποχή. Το ίδιο όμως τείνει να συμβεί και με το CD-ROM. Αντιλαμβάνεσαι λοιπόν ότι θα τα πάρεις και τα δύο, αργά ή γρήγορα. Η SoundBlaster που ρωτάς έχει γύρω στις 30000. Το review του Eye of Beholder III θα το αναζητήσεις σε παλαιότερα τεύχη.
4) Φυσικά και μπορεί να λειτουργήσει ένα παιχνίδι στο PC χωρίς μουσική.

Γιώργος Πρέντσας

1) Ο σκληρός δίσκος των 120MB είναι σχετικά μικρός για να ικανοποιήση τις ανάγκες σου. Η τιμή του δεν ξεπερνάει τις 50000.
2) Αν αφαιρέσεις την εισαγωγή από το Gabriel Knight δεν αλλάζεις και πολλά πράγματα αν το παιχνίδι θέλει πάνω από 2MB RAM για να "τρέξει". Μία όμως προσπάθεια θα σε πείσει.
3) Ενα CD-ROM κοστίζει γύρω στις 60000 ενώ μία κάρτα ήχου 8bit, όχι πάνω από 30000.
4) Αν μπορείς ή όχι να προσθέσεις 2MB RAM εξαρτάται από το motherboard. Το πιο πιθανό όμως είναι να χρειαστεί να βγάλεις τα 2MB που έχεις και μετά να προσθέσεις 4MB, πράγμα που και θα κοστίσει και θα σου είναι άχρηστα τα 2MB που θα μείνουν.
5) Οταν ανοίγεις τον υπολογιστή και εμφανίζεται το μήνυμα στην οθόνη "VGA COLOR" δεν σημαίνει ότι είναι τα χαρακτηριστικά του monitor αλλά της κάρτας γραφικών.
ΥΓ3. Ο υπολογιστής σου χρειάζεται πολλά ακόμη πράγματα για να βελτιωθεί. Ο 386SX/33 είναι επεξεργαστής που το πήραν πια τα χρόνια. Τα 40MB σκληρού δίσκου αρκούν μόνο για τα Windows. Η μνήμη των 2MB όπως άλλωστε κατάλαβες και εσύ είναι λίγη αφού τώρα πια minimum θεωρούνται τα 4MB. Ελπίζουμε ότι δεν σε απογοητεύσαμε.
ΥΓ4. Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

*****AMIGA SOFTWARE*****
- Από 200 δρχ. (δισκέτα + παιχνίδι)
- ΟΛΑ τα παιχνίδια για Amiga.
-Συνδρομές! ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση κατ'οίκον! ΤΑΧΥΤΑΤΗ αντικαταβολή ΠΑΝΤΟΥ! Εγγυημένη εγγραφή δισκέτας!Τηλ. (01)9323458

AMIGA Games. Χιλιάδες παιχνίδια όλα τα ακυκλοφόρητα. Εγγυημένη εγγραφή 100% VIRUS FREE. Στέλνουμε παντού 9751860.

ΘΕΣΑΛΛΟΝΙΚΗ-AMIGA CLUB
* Διαλέξτε τα καλύτερα παιχνίδια - DEMO - Εφαρμογές
* Εβδομαδιαία ανανέωση από ΓΕΡΜΑΝΙΑ-ΟΛΛΑΝΔΙΑ
* GAMEDISK 200!!! * 4.500 θέματα
* Αντικαταβολές παντού * Προσφορές μεγάλες. Τηλ. (031)217-902

ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ AMIGA
Πλούσια συλλογή παιχνιδιών - GAMEDISK 250 δρχ. Περιφερειακά-δισκέτες-joystick. Αντικαταβολές παντού. Ανδρέας 2316389.

300δρχ game+disk+κατάλογος. Αντικαταβολές παντού. Ωρες 9:00-12:00 18:00-24:00. Μάκης 2531242.

Best Pc club
Games Utilities Applications
+ Disk= 350 δρχ.
Συνδρομές, Tape full= 2.500 δρχ. Τηλ. 2631869-2620173, Κώστας.

PC-MULTIMEDIA-WORLD. Αντικαταβολές, συνδρομές CD, ειδικές εκδόσεις CD, έχομε τα πάντα. Τηλ. 094-394506.

Υπέρ-ευκαιρία! AMIGA SOFTware μόνο 180 δρχ η δισκέτα. Καλύτερες τιμές για AGA. Τηλ. 0421-93768 Αντώνης.

AMIGA TOP
Αν θέλεις:
* Ολοκαίνουργια Games, Utilities, Doc Disks
* Ταχύτατη Εξυπηρέτηση
* Δισεβδομαδιαία Ανανέωση *
Αντικαταβολές Παντού
* Amiga 1200, Hard Disks σε φοβερές τιμές Τότε η λύση είναι: Σωκράτης Μαστοράκης, τηλ. 8065914 Μαρούσι

Enter Soft. Τεράστια συλλογή. Amiga-PC-Amstrad αγορά-πώληση. Αντικαταβολές παντού. Συνδρομές πολλά extra service. Νικοπόλεως 19, Κολιάτσου Αθήνα 112-54. Τηλ(fax) 8561986 Παύλος.

PC-AMIGA-GERMANY CLUB
GAMES-UTILITIES τα πάντα για την AMIGA και το PC σας αντικαταβολές παντού. Παράδοση κατ'οίκον. Παραλαβές κάθε εβδομάδα. Γιώργος 5312724 ΧΑΙΔΑΡΙ.

AMIGA COLLECTION CLUB
ΔΩΡΑ! ΔΩΡΑ! ΔΩΡΑ!
ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ!!! Το club σας εύχεται καλές γιορτές. GAMEDISK 250 δρχ. Συνδρομές οι πιο γρήγορες και φθηνότερες. Αντικαταβολές - express - courier. Δωρεάν κατάλογος. Τα πάντα από hardware για την Amiga σας. Τώρα και CD για τους φίλους CD 32.Ολοι οι καινούργιοι τίτλοι AMIGA CD 32. Γιώργος 01-2314220 ΙΛΙΟΝ-ΑΘΗΝΑ.

AMSTRAD 6128.
Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα. Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογή σας!!! Επισκευές & service με εγγύηση. Περιφερειακά Drive 5,25"= 30.000!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο.
Ταχύτατες αντικαταβολές.
Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!! 6410640

AMIGA SKYLIGHT TEAM
Τώρα όλα τα καινούργια Games κατευθείαν από την Γερμανική TARKUS TEAM! - Gamedisk 180 δρχ. σε δισκέτα VERBATIM!- Συνδρομές 150 δρχ. σε δισκέτα VERBATIM! Τώρα συνδρομές και σε Tape Streamer ή CD! - SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ!! Περάστε όλες τις δισκέτες σας σε CD ή Tape μόνο με 50 δρχ. η δισκέτα! - 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής - ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία- Επίσης AMIGA Σκληροί Δίσκοι: 170=36.000, 420=55.000, Monitors=55.000, CDROM=40.000. Αγορές/Πωλήσεις ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ. ΤΗΛ. 9318228

PC-AMIGA Software:
Μεγάλη ποικιλία games-utilities. Αναλαμβάνουμε εγγραφές σε DISKS-TAPES-CDS!! Backup HD σε CD!!Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ. Συνδρομές-Αντικαταβολές. Hardware σε εκπληκτικές τιμές!Αρης 8315442-8315442.

PC Games ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για PC όλα τα ακυκλοφόρητα 100% VIRUS FREE. Εγγυημένη εγγραφή. Στέλνουμε παντού 9751860.

*ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB
*Εχουμε όλα τα τελευταία ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA ΠΡΩΤΟΙ!!!Μεγάλη συλλογή με όλα τα παλιά!!!Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ και αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!Τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ!!! Μανώλης Τηλ: 5743080

AMIGA FANTASY: Ολα τα καινούργια +παλιά παιχνίδια 250 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Τηλ. 2182797 κατάλογος δωρεάν.

ACRON SOFT: Το SOFTWARE του μέλλοντος. Καινούργιες κυκλοφορίες κάθε εβδομάδα για PC (DAWN PATROL). Δωρεάν κατάλογος. SUPER τιμές. Εγγύηση σωστής λειτουργίας 5542351. Μάριος, 5547951 Αργύρης.

KS CLUB AMIGA Gamedisk 200 δρχ. PC Gamedisk 350 δρχ. Συνδρομές σε τιμή έκπληξη. Αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. ΤΩΡΑ ΚΑ ΣΕ CD Κώστας-Σπύρος. Τηλ. 0741-85546.

PC SOFTWARE GAMEDISK 350. Συνδρομή 3000. Παράδοση κατ'οίκον αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν κατάλογος. Σταύρος 6515613.

PC GAMES CENTER. Μεγάλη συλλογή από GAMES, UTILITIES, CD GAMES, ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD-R με λογικές τιμές και παράδοση αυθημερόν. Νέες παραλαβές, κάθε εβδομάδα. Games+Disk= 350 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Αποστολή και με COURIER. Δωρεάν κατάλογος. Sotos: 49.65.213- 094 502183

Ανταλλαγές - ενοικιάσεις - πωλήσεις - αγορές για SEGA και NINTENDO. Δίνοντας την κασέτα σας και μια χρηματική διαφορά πέρνεται άλλη ακόμα αγορές πωλήσεις μηχανημάτων 9751860.

Πωλείται GAME GEAR - άριστη κατάσταση - και 14 παιχνίδια (sonic, Kick-off, Olympic, gold). ΚΑΛΗ τιμή. Θανάσης 8676047.

200 δρχ ΟΛΑ τα ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ για AMIGA λόγω στρατού. Ζητήστε τον ΓΙΑΝΝΗ στο 8218239.

AMSTRAD 6128-464 ΚΑΣΕΤΑ ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για 6128 η μεγαλύτερη συλλογή στην Ελλάδα ακόμα και εφαρμογές ΠΡΟΠΟ-ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ-ΜΟΥΣΙΚΑ κ.ά. Στέλνουμε παντού 9751860.

PC GAMES & UTILITIES
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ GAME+DISK= 500ΔΡΧ. ΤΩΡΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΠΟ 3 ΓΚΡΟΥΠ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. ΤΗΛ. 5987587, FAX 5983717.

AMIGA GAMES & UTILITIES.
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ GAME+DISK= 300 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. ΤΗΛ. 5987587, 5983717.

PC GAMES + DISKS 250 ΔΡΧ.
AMIGA GAMES + DISKS 150 ΔΡΧ.
TAPE FULL 2.500 ΔΡΧ.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ.
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ.
ΤΗΛ.5314051 ΚΩΣΤΑΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-PC-SOFT*
GAMEDISK 400 δρχ!
*Συνδρομές σε tape 2.500!
*Συνδρομές σε CD!
*Αντικαταβολέςπαντού!
*Hardware για PC!
Φθηνές δισκέτες!
Τηλ: 5012307,
Βασίλης

COMPUTERS 286-16=50.000, 386DX40= 65.000,486DX66 = 115.000 Μνήμη 1mb=9200, ColorMonitors=58.000, Σκληροί Δίσκοι: 170=36.000, 250=48.000, 420=55.000, 540=67.000, CDROM=40.000. Αναβαθμίσεις, Επισκευές, Αγορές/Πωλήσεις Μεταχειρισμένων τηλ.9337364.

PC WORLD. Μεγάλη συλλογή από software. Εγγραφή σε επώνυμες δισκέττες. Συνδρομές σε STREAMER. Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών με άριστη συσκευασία. Τηλ. 9833299

PC SKYLIGHT TEAM
Τώρα όλα τα καινούργια Games κατευθείαν από την Γερμανική TARKUS TEAM!
- Gamedisk 250 δρχ. σε δισκέτα PRECISION ! - Συνδρομές: σε TAPE με 1.500 δρχ., σε CD με 4.000 δρχ.- Επιλέξτε από την συλλογή μας ότι GAME θέλετε σε TAPE ή σε CD με 50 δρχ. η δισκέτα - Ετοιμες ΣΥΛΛΟΓΕΣ με τα ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES σε TAPE με 4.000 δρχ., σε CD με 6.000 δρχ. - Εγγραφές δεδομένων σε CD με 10 δρχ./mb.- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής - ΔΩΡΕΑΝ ενημερωμένος ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία ΤΗΛ. 9318228

AMIGA GAMES UTILITIES
ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ
ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ
DISKGAMES 250. ΓΙΑΝΝΗΣ 5822659.

TOP PC GAMES GAMEDISK VERBATIM= 350 ΔΡΧ
20 GAMEDISK VERBATIM= 6000 ΔΡΧ
ΤΗΛ: 8228047

ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΛΑ από την B&B SOFTWARE... SOFTWARE-HARDWARE για PC και AMIGA... Συνδρομές, Αντικαταβολές, Παραδόσεις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ!!... ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΟ ΣΑΣ.
ΤΗΛ/ΦΑΞ: 9233297

Πωλείται Amiga 500 με 1mb μνήμη 50000, Atari 1040 STFM 45000, External drive για Amiga 500 10000, Philips monitor 8833 II 45000. Τιμές συζητήσιμες, τηλ. 5444146 Αντώνης

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-AMIGA-SOFTWARE TOP-GAMES-DEMOS-UTILITIES, Game + επώνυμη 250! Ταχύτατες αντικαταβολές! SUPERΣΥΝΔΡΟΜΗ 5.000! Videobackup 10.000! Δωρεάν κατάλογος! Hardware για PC, AMIGA! Τηλ. 5013207 Βασίλης.

PC-SOFTWARE. Ολα τα καινούργια, Games + Utilities. Game+Disk 350 δρχ. Συνδρομή σε Tape 2.500 δρχ το ένα. Αντικαταβολές παντού. Θοδωρής τηλ.: 4966603

ΑΓΟΡΕΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ παιχνιδιών και μηχανημάτων. Δίνοντας το παλιό σας παιχνίδι ή μηχάνημα και μικρή χρηματική διαφορά παίρνετε καινούργιο. Ισχύει για όλα τα video games και computers. GAME CENTER, τηλ. 5235260.

PANAS SOFT
AMIGA-ATARI-PC SOFTWARE.ΟΛΑΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ UTILITIES.Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗGAMES.ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ, ΑΜΕΣΩΣ.ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ.ΤΩΡΑ ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ COMPUTER & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ.ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ: 4951395/094335592

AMIGA. Ολες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από games. Gamedisk= 200!!! Game+Verbatim= 250!!! Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος. Συνδρομή= 50 δρχ.!!Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθυμερόν παράδοση στο σπίτι σας. Hardware: CD, σκληροί δίσκοι. Δισκέτες σε τιμές χονδρικής. 6410640

AMIGA WORLD. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και utilities. Συνδρομές, καινές δισκέττες. Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών με άριστη συσκευασία. Τηλ. 9833299.

SERVISE AMIGA PC και περιφερειακών.Γρήγορη και υπεύθυνη εξυπηρέτηση κατ'οίκον. Τηλ. 6000142 6:00-10:00 μ.μ. Λεωνίδας.

USER

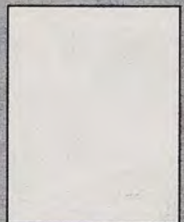
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

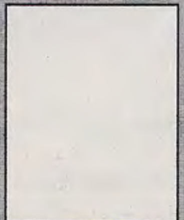
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....................................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....................................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....................................
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:.....................................
ΟΔΟΣ:..................................... **ΑΡΙΘ.:**.....................
Τ.Κ.:..................... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.............. με το ποσό των 8.000 δρχ. (για την Κύπρο 8.800 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..................... .... **ΟΔΟΣ:**.....................................
ΑΡΙΘ.: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**.....................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**.....................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:.....................................

Magic Carpet

SCRIPTION:

SPECIFICATION:

EATURES:

MARKETING HIGHLIGHTS:







Magic Carpet

BULLFROG PRESENT MAGIC CARPET, A HIGHLY ORIGINAL BLEND OF NON-STOP ARCADE ACTION AND STRATEGY. A NEW REAL TIME LANDSCAPING ENGINE COMBINES EXQUISITE GRAPHICS, AWESOME GAMEPLAY AND ONE OF THE FASTEST FLYING EXPERIENCES EVER SEEN ON A PC.






ELECTRONIC ARTS

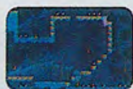


REMEMBER THAT GAME YOU PLAYED SO MUCH YOU LOST YOUR GIRLFRIEND...

YOUR JOB...YOUR CAR...

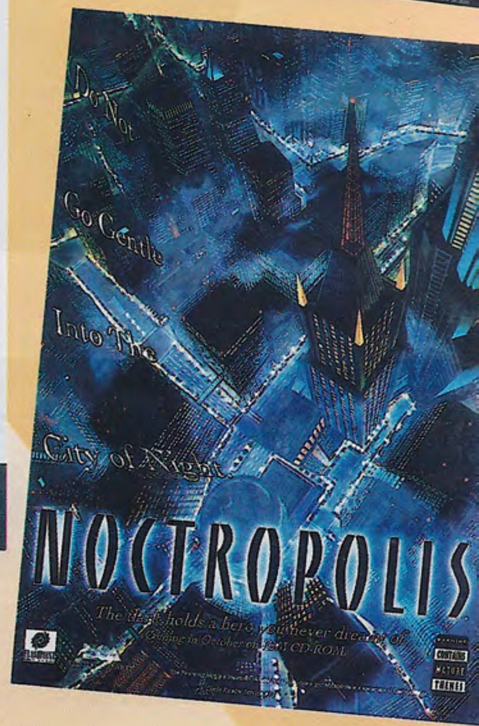
GOOD NEWS... IT'S BACK.

LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS









Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι

PLOTLINE E.Π.E.

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ: 3844 695 3836 550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ

NEW LOGIC A.E.

ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ ΤΗΛ: (031)251184-87

ΔΙΑΘΕΣΗ ΠΑΤΡΩΝ

COMPUTER PRACTICA

ΜΑΙΖΩΝΟΣ 47 ΤΗΛ.: (061)276691